1
CAITHNESS
L'ELEMENTALISTA
GILDAS SAGOT
partita
a quattro

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-407-5
Titolo originale: «Défis et Sortilèges/1 - Caïthness l'Elémentaliste»
Prima edizione 1988: Éditions Gallimard, Parigi

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA

GILDAS SAGOT

illustrato da Bruno Pilorget
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle

Indice

Avvertenza

Amico lettore, questa nuova serie di *librogame*, un po' particolare, ti trasporterà in un mondo fantastico, oggi scomparso: il mondo di Dorgan. Si tratta di un universo popolato da strane creature, spesso poco raccomandabili, nel quale la magia gioca un ruolo molto importante.
La serie è composta da quattro libri, i quali sono allo stesso tempo indipendenti e collegati l'uno all'altro: ciò significa che hai la possibilità di comperare un solo libro, o due, o tre, o quattro, e di leggerli indipendentemente come se fossero quattro normali *librogame*; infatti ogni libro contiene una storia diversa.
Oppure puoi decidere di giocare con qualche amico, in due, in tre, o in quattro: in questo caso dovrete avere a disposizione rispettivamente due, tre o quattro libri diversi della serie "Partita a quattro".
Se adesso stai leggendo questo libro, significa che hai deciso di diventare Caithness, la fata elementalista.
Leggi attentamente le regole del gioco e la storia di Caithness, e poi lanciati in questa nuova avventura.
Che le ninfe del regno delle Fate ti proteggano!

MONTI DELLO SCUDO
CAMMINO DEI CONQUISTATORI
MONTI DELLO SCUDO
ANDAINES
LAGO
ORDRETH
VIA DEI COSTRUTTORI
SELEITE
PALUDI
KANDAROTH
FORESTA DI ANDAINES
SELARTZ
F. KOTH
PORTA D'ORIENTE
CALDERONE
ESTUARIO DEL TURIBAN KOTH
Faro dell'Isola dei Morti
FENGA
GRANDE PIANURA
PASSO DELLE ROCCE
MONTI DELLO SCUDO
MONTI DELLE BESTIE
GOLFO DI SIRTH
VISCERE DEL ROVAR
LE COLLINE DELLE BARBE FIORITE
MONTI DEL ROVAR
N
O
E
S
LA CITTA FORTEZZA
DORGAN

Elenco dei luoghi

Luogo	§	
Accampamenti	186	☐
Alti Padiglioni	56	☐
Andaines	61	☐
Antro Malefico	64	☐
Assemblea	39	☐
Barbe fiorite	16	☐
Calderone	103	☐
Cammino dei Conquistatori	119	☐
Città Alta	151	☐
Città Bassa	59	☐
Corte dei Miracoli	94	☐
Cuore d'Odio	62	☐
Fenga	181	☐
Grande Pianura	1	☐
Kandaroth	8	☐
Lago	71	☐
Mercanti	66	☐
Monti delle Bestie	38	☐
Ordreth	100	☐
Palazzo	3	☐
Paludi	118	☐
Passo delle Rocce	121	☐
Pentacolo	106	☐
Porta d'Oriente	22	☐
Prigione dell'Oblio	154	☐
Selartz	170	☐
Seleite	74	☐
Spirito d'Ordreth	30	☐
Terra dei Dannati	52	☐
Via dei Costruttori	163	☐
Viscere del Rovar	4	☐
Vulcani	27	☐

Scheda del Personaggio

Regole del gioco

Il Personaggio

L'**Iniziativa** (I) rappresenta la velocità di reazione, la capacità di prendere decisioni.
La **Combattività** (C) valuta l'abilità nel maneggiare le armi, come anche l'esperienza nel corpo a corpo.
La **Magia** (M) misura l'abilità nei sortilegi, nonché la conoscenza degli arcani della magia e il controllo sugli spiriti elementali.
L'**Aura** (A) misura il magnetismo che si esercita sulle altre creature intelligenti, la capacità di imporsi come capo.

A ogni caratteristica è associato un numero che può variare da 3 a 30, nel corso del gioco. Più questo numero è alto, più abile è il personaggio. Basta che dai un'occhiata alla **Scheda del Personaggio**, a pagina 11, e vedi subito che Caithness non passa certo inosservata (A:16), che conosce bene la magia, senza peraltro essere una specialista (M:14), ma che i suoi riflessi sono medi (I:11) e le sue capacità in combattimento decisamente basse (C:9). Accanto a questi punteggi di partenza c'è uno spazio in cui puoi trascrivere le modificazioni. Comun-

que, a meno che non venga specificato nel testo, il punteggio non può mai superare quello di partenza.

La **Vitalità** (V) misura la resistenza agli attacchi fisici o magici.
I punti di **Danno** (D) misurano la gravità delle ferite. Quando il punteggio di Danno supera il punteggio di Vitalità, il personaggio muore. Quando invece il punteggio di Danno è 0, come all'inizio dell'avventura, Caithness è in piena forma, pronta ad affrontare qualsiasi pericolo!

Potere

Sulla tua Scheda ci sono anche quattro tabelline di sedici quadratini, ognuna sormontata da un simbolo. Ogni volta che nel corso dell'avventura troverai scritto *Scelta del Libro del Potere* dovrai scegliere uno tra questi quattro atteggiamenti (le spiegazioni sono più avanti), segnando un quadratino nella tabella corrispondente. Nella riga che si trova sotto le tabelline dovrai riportare il numero di quadratini già segnati. (Usa una matita: questi punteggi varieranno nel corso del gioco.) La somma di questi punteggi rappresenta il *Potere*. Il tuo Potere di partenza è pertanto nullo. Il Potere misura l'esperienza maturata nel mondo di Dorgan, la capacità di integrarsi in questo universo, come anche la fama acquistata dal personaggio. Via via che aumenta, il Potere permette di utilizzare nuovi sortilegi.

Armi e Oggetti Magici

A sinistra è indicata l'*arma* utilizzata da Caithness: la *daga*. L'abbreviazione *1D* significa che devi lanciare un dado per determinare i punti di Danno che infliggi all'avversario. Se trovi una nuova arma, devi prendere nota del suo nome e del danno che infligge: in seguito potrai scegliere quale arma utilizzare.
Nel corso della tua avventura avrai modo di entrare in possesso di vari *oggetti*, anche *magici*. Se non si tratta di armi, ne scriverai nome e potere nella apposita sezione. Se fai dono di un oggetto magico a un altro personaggio, non dimenticare di cancellarlo dalla tua lista.

Sortilegi

In basso a sinistra troverai la lista dei *sortilegi* di cui Caithness dispone all'inizio dell'avventura. Questi sortilegi sono descritti in dettaglio più avanti, nel *Libro degli Elementi.*

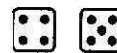
Turni di Gioco

L'avventura di "Partita a quattro" si suddivide in **Turni di Gioco**, nel corso dei quali sarai impegnato in una delle tre azioni seguenti: riposo, spostamenti, esplorazioni.

Riposo

Il *riposo* permette di togliere 10 punti di Danno al tuo personaggio. Ricordati di modificare in tal senso la Scheda del Personaggio. Quando avrai portato a termine l'avventura, conta quante volte ti sei riposato. Avrai modo così di valutare la tua diversa prestazione da un'avventura a un'altra.

Spostamenti

Puoi effettuare uno *spostamento* tra due luoghi solo se sono *vicini* e *collegati da una via di comunicazione*. Ad

esempio - dai un'occhiata alla *carta* all'inizio del libro - nel corso di un Turno di Gioco puoi passare dalla Via dei Costruttori al Cammino dei Conquistatori, oppure a Fenga o a Seleite. Se ti trovi in un luogo che compare nell'*Elenco dei luoghi* (lo trovi sempre all'inizio del libro), ma non è segnato sulla carta, non puoi spostarti.

Esplorazione

Il luogo in cui si trova il tuo personaggio ti incuriosisce? *Esploralo!* Cerca nell'Elenco dei luoghi il paragrafo corrispondente. Se la casella è sbarrata, vuol dire che hai già esplorato questo luogo, e non puoi farlo un'altra volta. Se la casella è bianca, vai al paragrafo corrispondente.
Quando incontri la dicitura *Fine dell'esplorazione*, allora il tuo Turno di Gioco è finito: sbarra la casella corrispondente al luogo dove ti trovi.
Qualche volta ti imbatterai nella scritta *Fine dell'Esplorazione per tutti*: nel gioco **in gruppo**, anche i personaggi che non hanno partecipato all'esplorazione dovranno barrare la casella nel proprio Elenco. Quando un'indicazione di paragrafo non è preceduta dalla scritta *Fine dell'Esplorazione*, torna alla mappa senza barrare la casella.

Scelta del Libro del Potere

La scritta *Scelta del Libro del Potere* indica che devi assumere un determinato *atteggiamento*, simbolizzato da uno di questi quattro segni:

Aggressivo

Amichevole

Scaltro

Prudente

Per sapere cosa fare vai in fondo al libro, dove si trova il *Libro del Potere*: devi andare al *numero del paragrafo che ti viene indicato*, ma la *scelta della sezione*, e quindi dell'atteggiamento che intendi adottare, spetta a te.

Esempio: alla fine di un paragrafo trovi scritto *Scelta 1 del Libro del Potere*. Se vuoi mostrarti aggressivo, vai all'**1** ; se preferisci assumere un atteggiamento prudente, vai all'**1** . Ogni volta che scegli un atteggiamento, sbarra un quadratino nella casella corrispondente sulla Scheda del Personaggio e modifica il tuo punteggio di Potere.

Fine dell'Avventura

Questa scritta generalmente indica che sei morto o che sei prigioniero senza via d'uscita... Ma nulla ti impedisce di ricominciare l'avventura dall'inizio e di riprendere la tua missione nella Grande Pianura. La scritta *Fine dell'Avventura per tutti* indica invece che il tuo personaggio ha portato a termine la missione, superando , in caso di gioco in gruppo, tutti gli altri giocatori.

Combattimenti

Combattimento semplice

Talvolta le cose si mettono male e bisogna ingaggiare battaglia. Se trovi l'indicazione *Combattimento Semplice,* lancia il numero di dadi indicato. Il totale ottenuto è il punteggio di Danno da aggiungere sulla tua Scheda . Se il punteggio di Danno è superiore a quello di Vitalità, puoi richiudere il libro: il tuo personaggio è spacciato. Se il punteggio di Danno è inferiore, continui l'avventura.

Combattimento avanzato

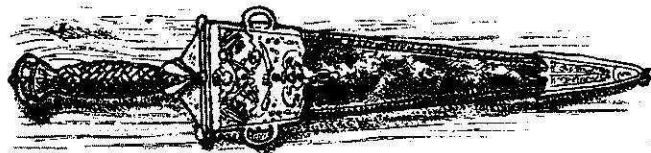
Il *Combattimento Avanzato* ti pone di fronte a qualche creatura particolarmente pericolosa... Sta a te uscirne a testa alta! Il tuo avversario è sempre descritto allo stesso modo, ad es.:

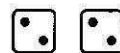
Super Dogdoye I:18 C:20 V:70 D:9D

L'ultima indicazione serve a stabilire quanti punti di Danno può infliggerti l'avversario. In questo caso devi lanciare nove volte il dado. Il totale potrebbe essere: 5, 4, 5, 1, 3, 4, 6, 6, 3, e cioè 37 punti di Danno! Inutile dire che il tuo personaggio dovrà evitare accuratamente di imbattersi in un super dogdoye!

Ci sono due tipi di combattimento avanzato.

Se usi un'arma, devi portare a termine un attacco per colpire il tuo avversario. Lancia tre dadi: se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Combattività del momento, l'attacco è riuscito. A questo punto il Danno che infliggi al tuo avversario dipende dall'arma usata.

Se usi un sortilegio, e vuoi conoscere con precisione il suo effetto, consulta il Libro degli Elementi. Per lanciare un sortilegio devi riuscire in un attacco di magia: lancia tre dadi e somma il risultato al **Livello** del sortilegio. Se il risultato non supera il tuo attuale punteggio di Magia, l'attacco è andato a segno. Nel momento in cui lanci un sortilegio, la tua Iniziativa è quella del sortilegio usato.
Colui che possiede l'Iniziativa più alta attacca per primo, secondo la modalità scelta (arma o sortilegio); poi toccherà all'avversario.
Se i protagonisti sono ancora vivi, avrà inizio un nuovo Scontro. Se il tuo personaggio vince, il suo Turno di Gioco continua.

Magia

Nel giorno della tua partenza, Misris, il più saggio tra gli incantatori del regno delle Fate, ti ha fatto dono del *Libro degli Elementi*, scritto tanto tempo fa dalla sua penna magica.
In questo libro ci sono sortilegi di cui non supponevi neppure l'esistenza.
Misris ti ha messo in guardia: dovrai utilizzarli con parsimonia e cura.
Per poterne controllare pienamente l'effetto avrai bisogno di esperienza e Potere.
Se guardi nel Libro degli Elementi, vedrai che i sortilegi che non sono ancora segnati sulla tua Scheda del Personaggio riportano a lato i punti di Potere necessari per il loro utilizzo.
Caithness può colpire solo creature che si trovano nel suo stesso luogo.
Può sommare l'effetto di più sortilegi, se agiscono su una stessa caratteristica.
Caithness non può usare due volte lo stesso sortilegio nel corso di un Turno di Gioco.

Regole per il gioco in gruppo

L'ordine di gioco

All'inizio, i personaggi si trovano in luoghi diversi.
L'ordine di gioco è determinato dal punteggio di Iniziativa dei personaggi; il più forte comincia, seguito dagli altri in ordine decrescente. In caso di punteggio pari, colui che possiede il Potere più elevato gioca per primo. Se, ancora una volta, c'è una situazione di parità, si risolve il problema ai dadi. Ogni partecipante gioca i suoi Turni di Gioco, come nel gioco in solitario, finché uno dei giocatori non trova la frase *Fine dell'Avventura per tutti.*

Le alleanze

Il bello del gioco in gruppo è di poter unire le forze, contrattare, scambiarsi oggetti magici... o uccidersi a vicenda! Quando due o più personaggi decidono di unire i loro destini, formano un'*alleanza*. A tale scopo, è sufficiente incontrarsi in uno stesso luogo.
Tutte le alleanze hanno un capogioco, determinato in maniera automatica: basta fare la somma dei punteggi di Potere e di Aura di ciascun alleato. Il ruolo di capogioco toccherà a quello con il punteggio più alto. In caso di

parità, il capogioco sarà il personaggio con il più alto punteggio iniziale di Aura. Ad ogni modo, il giocatore può rifiutare il ruolo di capogioco; in tal caso, per quel Turno di Gioco il suo punteggio di Aura scende a 3.
Tutti i personaggi alleati, tranne il capogioco, richiudono il libro. Ogni volta che bisogna fare una scelta (comprese quelle del *Libro del Potere*), tocca al capogioco decidere, mentre le conseguenze ricadranno su tutto il gruppo. Nell'ordine di gioco, l'alleanza occupa il posto del suo capogioco. In caso di ritrovamento di oggetti magici, il capogioco se ne impadronisce e, se lo giudica opportuno, li distribuisce agli altri. Ogni volta che il capogioco opera una *Scelta del Libro del Potere*, tutti i giocatori dovranno modificare di conseguenza la loro Scheda del Personaggio.

Combattimento Semplice

Il punteggio di Danno viene diviso tra gli alleati, arrotondando all'unità superiore.

Combattimento Avanzato

Ogni personaggio può agire una volta in ogni Scontro. L'ordine di azione nello Scontro dipende dal punteggio di Iniziativa. Ad esempio, se Caithness, Kandjar e ser Pereim combattono insieme contro un avversario con Iniziativa 13, si avrà il seguente ordine di combattimento:

Ser Pereim (I:14)
Avversario (I:13)
Caithness (I:9)
Kandjar (I:7)

Si può notare, osservando i punteggi d'Iniziativa, che in questo caso né Caithness né Kandjar hanno lanciato sortilegi.

L'avversario cerca sempre di attaccare il personaggio con l'Iniziativa più bassa. Un personaggio può decidere, all'inizio di uno scontro, di proteggere uno dei suoi alleati frapponendosi tra lui e l'avversario, ma questo farà diminuire il suo punteggio di Iniziativa. Per esempio, se ser Pereim decide di difendere Caithness, la sua Iniziativa scende a 10.
Se il capogioco muore durante un combattimento, si designa immediatamente un successore. A combattimento finito, il nuovo capogioco andrà al paragrafo in cui si trovava il predecessore, ma utilizzando il proprio libro.

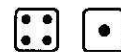
Combattimento tra personaggi

Un'alleanza (o un personaggio) può anche combattere contro un'altra alleanza (o un personaggio). In questo caso, si segue il procedimento del *Combattimento Avanzato*, con due differenze: i personaggi delle due parti scelgono liberamente il loro avversario, ma la regola di interposizione resta valida. D'altra parte, se un capogioco muore, l'alleanza perdente si sottomette al capogioco o al personaggio vincitore per il Turno di Gioco in corso. I vincitori possono spogliare i morti dei loro oggetti magici.

Riposo

Quando il capogioco si riposa, ognuno degli alleati sottrae 10 punti dal Danno. In più, durante i turni di riposo, i personaggi possono scambiare liberamente gli oggetti magici in loro possesso.

Come rompere un'alleanza

È facile che un capogioco acquisti troppo potere all'interno di un gruppo. In questo caso, se un giocatore decide

di rompere l'alleanza, deve annunciarlo prima dell'inizio del Turno di Gioco. Indipendentemente dai suoi punteggi di Iniziativa e Potere, per quel Turno di Gioco il personaggio agirà prima dell'alleanza, e *dovrà spostarsi* verso un altro luogo.

Quando un personaggio giunge in un luogo occupato da altri giocatori e non vuole stringere un'alleanza, lancia una sfida. Gli altri personaggi hanno solo due alternative: accettare la sfida, ingaggiando immediatamente un combattimento, o andarsene. In questo caso, però, perdono il Turno di Gioco successivo.

Quando un personaggio arriva in un luogo occupato da un'alleanza che non lo accetta, deve scegliere se combattere o tornare al proprio punto di partenza. In questo caso, considera concluso il proprio Turno di Gioco, come dopo uno spostamento. Se il personaggio è stato teletrasportato, ma solo in questo caso, può fuggire verso un luogo contiguo.

Quanto detto nei due casi precedenti vale sia per un personaggio che per un'alleanza: il principio resta lo stesso.

La lettura di "Partita a quattro"

Tutti i paragrafi i cui numeri sono scritti *tra due trattini* vanno letti in segreto, gli altri ad alta voce. In ogni caso, i combattimenti si svolgono apertamente e i giocatori devono comunicare anche tutti i cambiamenti apportati alla loro Scheda del Personaggio.

Il libro degli Elementi

Sortilegi posseduti all'inizio dell'avventura

Fascinazione

Può essere usato solo durante il riposo. Il tuo volto si illumina, i tuoi capelli sono d'argento, i tuoi occhi di topazio scintillano, la tua pelle brilla di riflessi sconosciuti al mondo degli uomini. Ti muovi con grazia sovrannaturale e la tua voce ha un tono cristallino di rara purezza.
Durata: 3 Turni di Gioco
Livello: 1
Effetto: aggiunge 1D in Aura.

Torpore

Può essere usato solo durante il combattimento.
Sei in ginocchio, con le mani appoggiate a terra, e la forza del tuo spirito si allea a quella della natura: una fatica soprannaturale si impadronisce dei tuoi nemici, la loro forza diminuisce, la loro agilità si riduce, la loro energia viene assorbita dalla natura che li circonda.
Iniziativa: 12
Durata: la durata di un combattimento.
Livello: 5
Effetto: fa perdere temporaneamente 2D in Iniziativa e 1D in Combattività.

Contromagia

Può essere usato solo durante il combattimento.
Tesa, concentrata, cacci la magia che senti aleggiare intorno a te, ordinandole di tornare nel mondo delle fate.
Iniziativa: 30
Durata: uno scontro
Livello: 5
Effetto: triplica il Livello dei sortilegi.

Repulsione

Utilizzabile unicamente durante il riposo.
Il tuo sguardo trafigge la creatura che hai di fronte. Il tuo avversario impallidisce paurosamente, il suo corpo si ricopre di pustole, i suoi movimenti si fanno disarmonici e la sua voce diventa gracchiante e stridula.
Durata: finché Caithness è presente.
Livello: 3
Effetto: toglie 2D in Aura.

Taumaturgia

Utilizzabile in riposo o in combattimento.
Appoggiando le mani sulle ferite di un essere vivente, chiami le forze della vita a combattere contro quelle della morte, e un fluido rigeneratore richiude le piaghe.
Iniziativa: 5
Durata: permanente
Livello: 1
Effetto: toglie 2D di Danno.

Sortilegi che Caithness può acquisire

Accelerazione temporale (12 punti di Potere)

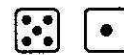
Utilizzabile unicamente durante il riposo, e solo una volta

nel corso dell'avventura. Non devi però tenere conto dei tentativi falliti.
Il tempo nel regno delle Fate è diverso da quello che scorre nel mondo di Dorgan. A braccia incrociate, totalmente immobile, apri una breccia tra questi due universi e modifichi il tempo.
Durata: 1 Turno di Gioco
Livello: 10
Effetto: durante il prossimo Turno di Gioco potrai agire due volte invece di una.

Ricorso agli Elementi (13 punti di Potere o 6)

Si può utilizzare solo durante un combattimento.
Tieni le braccia levate al cielo; le tue dita sprigionano lampi di energia: dopo pochi istanti, una porta luminosa si apre... Una forma indefinita oltrepassa la soglia magica e si pone al tuo servizio; questa creatura è insieme acqua, terra, aria e fuoco!
Iniziativa: 7
Durata: la durata del combattimento
Livello: 7
Effetto: la creatura combatterà al tuo fianco (I:12, C:14, V:20).

Panacea (6 punti di Potere o 3)

Può essere usato sia durante il riposo, sia durante il combattimento.
La vita è ovunque, anche dove la natura sembra più ostile. Richiami questa forza vitale e la proietti mentalmente su una creatura o su te stessa per alleviare la sofferenza e guarire le ferite.
Iniziativa: 15
Durata: permanente
Livello: 5
Effetto: toglie 4D di Danno a colui che ne diventa il bersaglio.

Metamorfosi (11 punti di Potere o 5)
Può essere utilizzato solo in combattimento.
Vieni sopraffatta dal furore: le forze della natura si scatenano in te... Al posto della dolce e fragile Caithness, i tuoi avversari devono ora affrontare il più pericoloso animale della foresta: un orso grande il doppio di un uomo!
Iniziativa: 10
Durata: il tempo di un combattimento
Livello: 5
Effetto: nuove caratteristiche di Caithness (I:20, C:16, M:0, V: 40, D:3D).
A duello finito, Caithness riprende il suo aspetto abituale. Questa trasformazione porta il suo punteggio di Danno a 5, qualunque fosse il punteggio precedente.

Mimetismo (6 punti di Potere o 4)
Può essere usato unicamente nel corso di un combattimento.
In un batter d'occhio, analizzi la natura che ti circonda e ti mimetizzi come un camaleonte... Sei diventata quasi invisibile!
Iniziativa: 25
Durata: la durata del combattimento
Livello: 4
Effetto: toglie temporaneamente 2D di Combattività al tuo avversario.

Vivacità (6 punti di Potere o 3)
Da utilizzare durante il riposo o durante il combattimento.
Le fate sono sempre state simili agli animali. Questo sortilegio ti dona la vista di un'aquila, l'agilità di una scimmia, l'olfatto di un cane...
Iniziativa: 30
Durata: due Turni di Gioco
Livello: 3
Effetto: aggiunge 2D di Iniziativa e 1D di Combattività.

Regole abbreviate

Regole per il gioco in solitario

Durante ogni Turno di Gioco: riposare, spostarsi o esplorare.

Riposo: toglie 10 punti al punteggio di Danno.

Spostamento: tra luoghi contigui uniti da una via di comunicazione; è impossibile muoversi partendo da un luogo che non è segnato sulla carta.

Esplorazione: consultare l'Elenco dei luoghi e andare al paragrafo corrispondente al luogo. Non si può esplorare se la casella è già barrata.

Combattimento Semplice: lancia il numero di dadi indicato e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Danno.

Combattimento Avanzato: ad ogni Scontro, puoi lanciare un sortilegio o usare un'arma.
Per vincere un attacco, devi avere successo in un assalto di Magia o di Combattività.

L'assalto di Combattività riesce, se il punteggio di Combattività è superiore o uguale al lancio di tre dadi.
L'assalto di Magia riesce, se il punteggio di Magia supera o uguaglia il Livello del sortilegio più il totale del lancio di tre dadi.
Ha diritto di attaccare per primo chi ha l'Iniziativa più alta. Se nel corso di un combattimento il tuo punteggio di Danno supera quello di Vitalità, il personaggio muore.

Ritrovo: se un paragrafo termina con l'invito a recarsi in un determinato luogo, torna alla mappa, ma senza barrare la casella: il tuo Turno di Gioco è finito.

Fine dell'Esplorazione. Barra la casella dell'Elenco che corrisponde al luogo indicato. Il tuo Turno di Gioco è concluso.

Fine dell'Esplorazione per tutti. Tutti i giocatori devono barrare la casella corrispondente.

Fine dell'Avventura. Hai perso.

Fine dell'Avventura per tutti. Hai vinto!

Regole complementari per il gioco in gruppo

Capogioco: massimo di Aura+Potere. Prende tutte le decisioni per l'alleanza.

Combattimento Semplice: i punti di Danno vengono divisi tra gli alleati.

Combattimento Avanzato: ognuno può agire una volta per ogni Scontro. Regola dell'interposizione.

Sfida: ritirata (perdita del Turno di Gioco) o combattimento.

Combattimento tra personaggi: recupero degli oggetti magici.

Alleanza a riposo: scambio di oggetti magici.

Rottura dell'alleanza: prima del Turno di Gioco dell'alleanza.

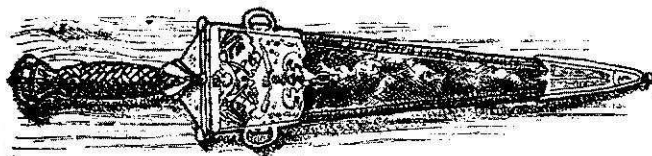
Caithness l'Elementalista

Tu sei Caithness, l'elementalista.
Da quando hai lasciato Elfham, il regno delle Fate, le giornate scorrono lente, una uguale all'altra, in un viaggio interminabile attraverso una fitta foresta, con l'occhio sempre attento all'impercettibile traccia del sentiero invaso dagli arbusti. Al tuo passaggio, la ricca fauna del sottobosco fugge precipitosamente, lasciandosi alle spalle solo un fremito di foglie. L'odore forte delle belve si mescola al soave profumo dei fiori. Un intrico di liane oscilla dolcemente tra i tronchi muschiosi.
Hai rinunciato alle lussuose vesti ricamate d'oro e di perle, ai bagni profumati di vapore, agli interminabili banchetti in cui raffinate vivande si susseguono senza fine. Passerà molto tempo prima che tu possa contemplare nuovamente le querce secolari del bosco sacro, l'isola di Cristallo, delicatamente posata al centro del lago dei Coralli, i colori cangianti della foresta, i palazzi di marmo sorretti da slanciate colonne, gli allegri folletti del mondo sotterraneo. Chissà quando potrai riascoltare la lingua melodiosa delle fate...
Ti fermi, esitante; una nebbia azzurrina separa la foresta di Elfham dal mondo di Dorgan.

Poi muovi con decisione un passo sulla pista fangosa.
La nebbia ti avvolge.

Alla nascita fosti rapita
agli uomini da una dolce fata.
Di magica rugiada fosti nutrita
dall'ermellino, bestia fatata.
Grazie al mago austero e potente,
sei amica sapiente di ogni elemento.

Hai deciso di esplorare il mondo di Dorgan nella speranza di ritrovare la tua famiglia. I tuoi larghi pantaloni di lino ondeggiano al vento, una larga cintura stringe il tuo giustacuore di velluto; la tua cappa bordata di ermellino scende fino all'orlo dei tuoi stivali di cuoio. Hai preso la tua daga, dalla lama sottile e dall'impugnatura riccamente intarsiata, e l'indispensabile Libro degli Elementi. Cinque pietre preziose chiuse in una borsa, il liuto gettato a tracolla, una buona quantità di gallette, un otre... Ti senti pronta ad affrontare qualsiasi imprevisto.
La nebbia si dissolve... La prateria si estende a perdita d'occhio, dolcemente accarezzata dalla brezza mattutina. Ti lasci alle spalle il regno delle Fate, ormai invisibile. Qui l'aria è più fresca, la terra più scura. Grandi nuvole attraversano il cielo, mentre torrenti impetuosi portano a valle duri ciottoli nelle loro acque turbinose e gelide. In questo mondo brullo e selvaggio la potenza dei tuoi sortilegi sarà decuplicata. Aspiri voluttuosamente la brezza fresca e ti rimetti in cammino.
Vai alla **Grande Pianura**.

2 *Il Faro dell'Isola dei Morti, che non deve mai spegnersi...*

1

Se Keldrilh il menestrello è con te, chiudi il libro di Caithness e vai al **12** del libro di Keldrilh. Altrimenti, vai al **152**.

– 2 –

Ti avvicini alla sconosciuta, attenta ad ogni suo gesto, ma lei improvvisamente ti rivolge la parola.
«Grazie» sospira, come liberata da un enorme fardello. «Sono qui da più di due ore, e neanche un cane si è avvicinato a meno di dieci metri da me. Anche se non desideri parlare, la tua presenza mi è di grande conforto».
Incuriosita, non riesci a trattenerti:
«Tuoni e fulmini! E per quale motivo dovrei restare a bocca chiusa?»
«Evidentemente sei appena arrivata in questa città! Come vuole l'usanza, ho il dovere di dirti la verità. Sono Meluvina, la guardiana dei morti, e in questa città nessun essere vivente mi rivolge mai la parola. Meluvina la nera, Meluvina la solitaria, Meluvina l'invisibile agli occhi dei vivi. Ho dedicato la mia vita a vegliare le anime dei defunti, all'ingresso del Turiban-Koth, sull'isola dei Morti».
«Nel paese da cui vengo» rispondi, «occuparsi dei morti è un'attività come un'altra. I nostri migliori giardinieri si prendono cura dei fiori sulle tombe, e nessuno si trova in una situazione spiacevole come la tua!»
Meluvina porta una mano dietro al collo, sgancia una delle sue numerose collane e te la porge sorridendo.
«Prendila» dice, con la voce incrinata dall'emozione. «Le tue parole mi hanno consolato, ma devo fare ritorno sulla mia isola. Il faro di Turiban-Koth non deve mai spegnersi. Devo vegliare sulla sua luce come veglio sulle anime dei morti».
Vai al **98**.

3

Seguendo Tark, oltrepassi il Ponte-Sirth, attraversi la piazza del mercato ed entri nel ricco quartiere della Città Bassa. Qui ogni casa reca il segno di un'evidente prosperità. I magnifici giardini che fiancheggiano il viale lastricato circondano delle grandi rotonde da cui entrano ed escono i padroni di Fenga: uomini e donne amanti dei gioielli rari, delle vesti ricamate e delle acconciature più strane. Il viale termina in una larga piazza. Tark indica un immenso edificio.

«Il palazzo di Fenga» dice. «Non è bello come quello del mio paese, ma tutto sommato non è malaccio. Seguimi, non aver timore delle guardie. Qui tutti mi conoscono, e i servigi che rendo al governatore mi permettono un'assoluta libertà di movimento».

Alcuni minuti dopo, varcata la soglia del palazzo, Tark ti conduce attraverso un dedalo di larghi corridoi dalle pareti ricoperte di arazzi, fino ai suoi appartamenti privati: una serie di graziose stanzette, ammobiliate in funzione del loro unico occupante. In questa casa di bambole, che ricorda un po' le capanne delle fate di Elfham, Tark ha disposto anche alcune sedie di cuoio, nelle quali degli umani di taglia normale possono sedersi. Non appena ti sistemi, il tuo ospite scompare con la scusa di un affare urgente. Vai al **117**.

4

Se hai già varcato la porta dei Monti del Rovar, vai al **45**, altrimenti vai al **133**.

5

«Non ti avvicinare!» gridi, pronta a difenderti disperatamente da questo demone.

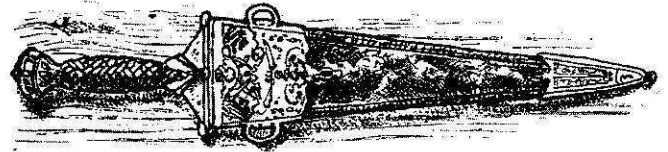
Una risata malvagia risponde al tuo ultimatum, mentre la

creatura punta lo scettro verso il suolo. Di colpo la mano brilla di un'inquietante luminescenza rossa. Improvvisamente la creatura e il bastone scompaiono, come se non fossero mai esistiti. Ti sembra di uscire da un incubo, ma improvvisamente senti di nuovo la voce dell'essere.

«Che la terra si apra e liberi i suoi dannati!»

Solo chi ha visto con i propri occhi uomini e donne dal volto pallido e gli occhi febbricitanti, vestiti sontuosamente, sbucare dalla nebbia con le braccia tese in avanti, può capire il terrore che ti sommerge: sei circondata da una dozzina di morti viventi. Devi appellarti a tutte le tue risorse fisiche e mentali per non farti sopraffare dal panico. Fortunatamente queste creature non sono portate per il combattimento. Maldestre e lente, attaccano in modo impreciso e disordinato.

Combattimento Semplice : 5D

Se riesci a respingerli tra le braccia della morte, vai al **167**.

6

Vorresti invocare l'aiuto delle forze elementali, ma il Cuore d'Odio neutralizza tutti i tuoi tentativi. Non ti resta che giocare il tutto per tutto! Impugnando la daga, ti getti su questa laida creatura ma, sbilanciata dallo slancio, affondi in una sostanza dall'odore acre e dal sapore disgustoso. Ti sembra di nuotare in un liquido acido, bruciante, verso il centro di questa cosa orribile, dove converge il reticolo di vene rosse. Avanzi verso il Cuore d'Odio, forma imprecisa, scura e palpitante, che si prepa-

ra a impegnare le sue ultime forze in questa battaglia. La sensazione di bruciore che senti non è frutto della tua immaginazione: un acido corrosivo trasuda dalle vene rosse e ti infligge 1D di Danno. Il Cuore si appresta a sferrare un terribile attacco mentale.

Combattimento Avanzato
Cuore D'Odio I:1 C:30 V:16 D:6D

Se liberi questo universo dal giogo del suo tiranno, vai al **48**.

7

Un'ora dopo, ti accampi sulla riva di un ruscello, al riparo dalla pioggia grazie ad un fungo gigante. La notte scorre tranquilla, e nulla viene a turbare il tuo sonno. All'alba ti rimetti in marcia verso nord-ovest, in direzione della colonna di fumo che avevi visto la sera prima. *Fine dell'Esplorazione* dell'Antro Malefico.
Vai allo **Spirito d'Ordreth**.

8

La temperatura è mite, e decidi di dedicare un po' di tempo alla raccolta di funghi e tartufi che abbondano in questa parte della foresta. Attraverso il fogliame si intravede il sole, ancora alto nel cielo. Via via che ti inoltri nel sottobosco, fitto e lussureggiante, delle tracce di passaggio si fanno più frequenti. A testimoniare l'assenza di grandi predatori, l'uomo ha lasciato la sua impronta in questo luogo. Hai la sensazione che potresti incontrare un cacciatore da un momento all'altro. Poco dopo, la foresta finisce bruscamente: sei ai margini di una vasta radura tagliata dal fiume Koth. Uno sbarramento di tronchi ti separa dalle terre coltivate che circondano Kandaroth, un

grosso villaggio cinto da una palizzata. A circa cento metri da te, una ventina d'uomini tagliano della legna. Intorno a loro, donne e bambini raccolgono rami e li caricano su una vecchia carretta trainata da due cavalli. Più in là, oltre la striscia di terra riservata ai boscaioli, alcuni contadini spargono al vento dei semi, mentre altri sistemano nei campi grandi spaventapasseri ricoperti di stracci. Dalla larghezza della radura, deduci che il villaggio è stato fondato circa due anni fa. Non vedi alcun interesse a visitare un agglomerato di case così recente; decidi quindi di costeggiare la radura senza allontanarti dalla foresta. Vai al **193**.

– 9 –

Avanzi tra i cadenti edifici del quartiere; la crescente oscurità ti rende inquieta, ma riesci a controllare i tuoi nervi. Percorri viuzze tracciate senza logica, intersecate da sudici rigagnoli. Le buche, i sassi e i mucchi di immondizia ti costringono a zigzagare e saltellare senza sosta. Al tuo passaggio le porte si chiudono di scatto. Ad un tratto senti un grido che ti gela il sangue. Quindici straccioni, tra cui intravedi tre donne e due adolescenti, sbucano dai vicoli adiacenti. Otto ti fronteggiano, armati di fionde, picche e bastoni. Sette si tengono alle tue spalle, spada in mano, pronti a tagliarti ogni via di fuga. Sei finita in un covo di mendicanti! Se conosci Racha, vai al **77**. Altrimenti, vai al **183**.

10

Evitando un combattimento che intuisci molto pericoloso, accetti l'accordo proposto da Racha. Con la morte nel cuore, ti separi dalla tua daga e afferri l'arma del gigante. «Alla buon'ora!» riprende Racha. «Mi piace concludere

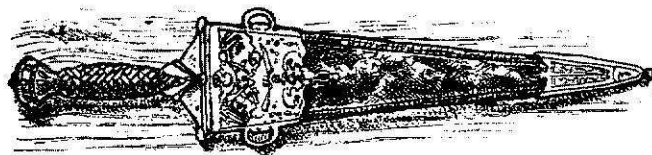
un buon affare. I miei straccioni ti ricondurranno ai confini del nostro territorio. Ad ogni modo, se un giorno vorrai unirti a noi, torna a trovarmi. Ci sarà sempre una missione per te. Ma ti avverto! Se pensi di esercitare il mestiere di ladra in questa città, sappi che tutti mi versano la metà dei loro guadagni, e che la morte colpisce chi mi inganna».
Un'ora dopo, ti prepari a bivaccare nella foresta di Andaines, ad un centinaio di metri dal confine del quartiere povero. Non accendi il fuoco per evitare di attirare troppo l'attenzione. Gli sgherri di Racha se ne sono andati da circa mezz'ora; da allora nessuno ti ha seguito. Affili accuratamente la daga di Racha, un'arma dozzinale con cui infliggerai 2D di Danno in combattimento. Con molta fatica riesci finalmente a prendere sonno. *Fine dell'Esplorazione* della Corte dei Miracoli. Vai a **Selartz**.

11

Il vapore prodotto dallo scontro delle forze contrastanti, dell'acqua e del fuoco, ti impedisce di vedere il raggio di energia liberato dal mostro: un lampo ti colpisce il braccio, infliggendoti 1D di Danno. Un istante dopo, la nube di vapore si dissolve, e di fronte a te, libera dalle fiamme

che la nascondevano al tuo sguardo, si erge una creatura imponente e orrida. Il corpo del mostro è totalmente deforme, sembra aver subito spaventose torture. Gli occhi simili a quelli di un insetto, il naso adunco, un mento stretto sulla cui punta si apre una piccolissima bocca, radi capelli arancioni... l'aspetto disumano di questo essere ti infiamma il sangue. Senza un attimo di esitazione, ti getti su questa ignobile caricatura della razza umana.

Combattimento Avanzato
Gratz il Guardiano I:15 C:12 V:30 D:3D

Se sconfiggi questa creatura da incubo, vai al **175**.

12

Lasci questa caverna e ti accampi a meno di una cinquantina di metri dall'uscita. Domattina, al levar del sole, ti rimetterai in cammino verso la Porta d'Oriente.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Calderone**.

13

Ti accampi al limitare della foresta di Andaines, in cima a una collinetta da cui potrai osservare il lago approfittando della notte stellata. Dopo una lunga giornata di ricerche, non hai ancora trovato una spiegazione soddisfacente alla sinistra desolazione che regna in questi luoghi. Certo, hai scoperto un parassita vegetale che attacca le foreste di Andaines e di Ordreth per un centinaio di metri a partire dal lago, alterando l'equilibrio

14 *Dallo scettro si sprigiona un turbine di scintille*

ecologico della zona. Ma questo parassita, specie di piccoli funghi bianchi che ricoprono i tronchi facendoli marcire, non spiega da solo la quasi totale assenza di forme di vita. Ragni, pesci, insetti, piccoli rettili, rane e rospi... Tutte le specie viventi si tengono al di là dell'impenetrabile anello di nebbia delle paludi a sud. Vai al **21**.

14

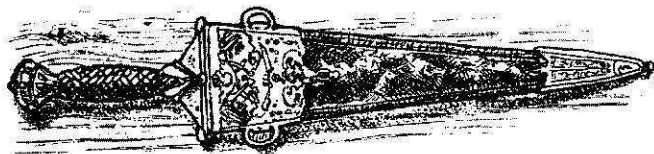
A bocca aperta, paralizzata dall'orrore, fissi l'orrendo volto della creatura che ti sta di fronte: attorno agli occhi cadaverici, la carne sembra staccarsi. All'improvviso, l'essere solleva uno scettro sormontato da una mano, accompagnando il suo gesto con una risata agghiacciante. Una miriade di scintille rossastre sprizzano immediatamente dallo scettro e, volteggiando turbinosamente, creano una specie di vortice. Intorno a te la nebbia svanisce, rivelando il paesaggio. Consultando la carta di Dorgan, te lo eri immaginato proprio così: il lago, le due foreste e la catena montuosa che si staglia all'orizzonte. Tutto conferma che hai superato la palude!
Improvvisamente, la creatura abbassa lo scettro. Subito il movimento circolare del vortice si inverte e un istante dopo le scintille vengono riassorbite dallo scettro, facendo calare nuovamente la nebbia. L'essere, a testa bassa, ripete il suo messaggio:
«Una parte di magia per sopportare la mia pena su questa terra maledetta. Questo è il pedaggio».
Scelta 1 del Libro del Potere.

15

Se vuoi vedere da vicino il quartiere dei padroni di Selartz, vai agli **Alti Padiglioni**. Se desideri mescolarti ad una folla variopinta, vai al quartiere dei **Mercanti**. Se

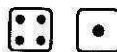
vuoi sapere qualcosa di più su Selartz, vai al quartiere degli **Accampamenti**. Se preferisci ficcanasare un po', vai alla **Corte dei Miracoli**.

16

Sali e scendi lungo le pendici delle alte colline, calpestando un'erba bassa costellata di fiori. Di tanto in tanto, intravedi le cime innevate delle due catene montuose del mondo di Dorgan; sei più o meno a metà strada tra i Monti del Rovar e i Monti dello Scudo, in una regione che offre lo spettacolo rassicurante di una natura amena e rigogliosa. Qua e là, senti ronzare le api al lavoro. Farfalle dalle ali gialle, blu o violette volano via al tuo passaggio. Sopra di te, gli uccelli da preda descrivono ampi cerchi nel cielo. Vai al **70**.

17

Osservi a lungo la montagna, inebetita da quello spettacolo così strano e inatteso. Poi, riscuotendoti, ti avvicini alla parete e gridi a tua volta: «Ebroim!»
Se possiedi 5 punti di Potere, vai al **99**, altrimenti vai al **79**.

– 18 –

Prima che l'oscurità sia completa, cerchi un rifugio degno di tale nome. In questi momenti rimpiangi amaramente il tuo comodo letto di piume! Gli anfratti ai piedi delle pareti sono troppo stretti perché tu ci possa penetrare; decidi di arrampicarti, come hai fatto l'altra sera, per trovare un riparo. A cinque metri d'altezza, la tua testardaggine viene finalmente premiata: un'apertura, larga quanto basta per lasciarti passare, conduce ad una cavità che sarebbe sufficiente per accogliere una dozzina di persone. Un rapido esame ti rassicura definitivamente: troppo alto per essere raggiunto dagli animali che vivono in questi luoghi e, al tempo stesso, un eccellente punto d'osservazione. Vai al **57**.

– 19 –

Un'ora dopo, senza una ragione apparente, quel maledetto animale si decide finalmente a togliere l'assedio. Uff, era ora! Ancora un po' e avresti accettato il combattimento: i grugniti del cinghiale e la scomarla posizione hanno messo a dura prova i tuoi nervi. Fortunatamente la sorte ha girato a tuo favore! Ormai non hai più alcuna speranza di raggiungere il tuo obiettivo prima del tramonto. Ma, quantomeno, la sosta forzata ti ha permesso di scoprire una radura, al centro della quale si erge un monolite alto più di tre metri. Dalla cima dell'imponente pietra scende una cascata, l'origine del ruscello che stai costeggiando. Uno strano particolare attira la tua attenzione, facendoti fermare di colpo: stavi per calpestare un'aiuola che, a quanto puoi vedere, borda tutta la radura. Osservi attentamente i piccoli fiori rossi, ma non noti nulla di insolito. L'erba folta al centro della radura sembra falciata di fresco. Vai al **73**.

– 20 –

Fatta eccezione per gli insetti, sempre molto voraci, le creature che infestano le paludi ti hanno miracolosamente risparmiato. Continui a camminare e, dopo una mezza

giornata di faticosa marcia, il paesaggio cambia.
Vai al **Lago**.

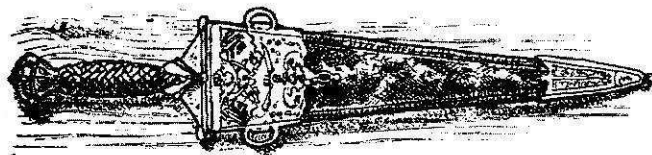
– 21 –

Grazie alla totale assenza di nuvole, la volta celeste si riflette esattamente sulla superficie del lago, offrendo uno spettacolo di tale bellezza da farti dimenticare i tristi pensieri che questa regione ti ispira. Le stelle! Dal tuo arrivo in questo mondo ignoto le ammiri ogni notte, quando il tempo lo permette, stilando via via una carta del cielo sempre più dettagliata. Infatti hai afferrato subito i vantaggi che potevi trarre dalla presenza di queste strane luci nel cielo di Dorgan. Raggruppandole in modo da ottenere delle figure familiari, hai ottenuto una guida preziosa che ti permette di calcolare con precisione la tua posizione e di orientarti nel corso dei tuoi spostamenti. Se riuscirai un giorno a rimettere piede nel felice regno delle Fate, la dolce luce di Zaffiro non riuscirà comunque a farti dimenticare il fascino e l'utilità delle costellazioni che punteggiano il cielo di Dorgan: l'anello dell'ovest, le dieci stelle del nord che evocano la forma di una daga, il cappello a punta del sud, la miriade di stelle che, ad est di questo cielo, suggeriscono la forma di una fontana d'Elfham... E tante altre figure, come quella del serpente alato che ora si riflette interamente nel lago. Che strano! A nord-ovest del lago, dove i torrenti che scendono dalla catena dei Monti dello Scudo formano un delta... Non credi ai tuoi occhi! A meno che tu non sia vittima di un'allucinazione, il numero di stelle presenti nel cielo non corrisponde a quello delle luci che si riflettono sulla superficie dell'acqua! Vai al **135**.

22

Se il mago è con te, chiudi il libro di Caithness e vai al **100** del libro di Kandjar. Altrimenti, vai al **123**.

23

Due ore sono trascorse dal levar del sole; ti inoltri in un alto bosco di querce, all'ombra del quale crescono abbondanti felci e cespugli di rovi. Il fatto di essere cresciuta nel regno delle Fate ti ha reso una grande conoscitrice delle foreste. In questo groviglio vegetale, il tuo occhio esercitato trova senza sforzo il cammino più rapido e sicuro. Improvvisamente, senti il bisogno di fermarti. Intorno a te, in qualunque punto dirigi lo sguardo, una vegetazione rinsecchita ha soppiantato la tenera verzura del sottobosco. Forse è solo effetto della livida luce del primo mattino, ma ti sembra che da questo luogo emani un'aura misteriosa. Poco dopo, proseguendo lentamente la tua esplorazione, sbuchi sul limitare di una vasta radura nel cui centro sorgono le rovine di una città. In questo luogo abbandonato, non c'è un solo edificio che non sia ridotto ad un rudere. Esiti a lungo, incerta sulla condotta da adottare, ma la curiosità ti divora. Qualche minuto più tardi, entri nell'antica città di Seleite. Vai al **105**.

– 24 –

A pochi metri dai monoliti scopri il corpo di un uomo, ridotto ormai allo stato di carcassa, schiacciato per metà da una grande roccia. Ti fermi immediatamente e osservi i dintorni allertando tutti i sensi, alla ricerca di un segnale di pericolo. Il suolo non è marcato da impronte recenti; rassicurata, aggiri il masso. Le vesti del poveretto, a cui è stato staccato un braccio, sono ridotte a brandelli, come lacerate da possenti artigli. Ti avvicini al cadavere per esaminare le tracce di sangue che macchiano la base del monolite. Vai al **68**.

– 25 –

Dopo un istante che ti sembra durare un'eternità, il combattimento volge a tuo favore. Prima deboli, poi forti, infine violenti, gli spiriti al tuo comando hanno la meglio sul tuo avversario. Il demone, sopraffatto, grida:
«Non ce la faccio... Maestro, aiutami!»
Per le ali di Mederlhin! Se devi affrontare il maestro di una creatura i cui poteri sono quasi pari ai tuoi, è il caso di sbarazzarsi immediatamente dell'allievo! Interrompi bruscamente la tua danza, liberando così gli spiriti che trascinano via il demone e il suo scettro nel loro universo. Vai al **192**.

– 26 –

All'improvviso, le alghe escono dall'acqua e si avvicinano muovendosi rasenti al suolo. Agendo d'impulso, formuli l'invocazione propiziatoria dei pescatori di Elfham: un richiamo irresistibile che, nel regno delle Fate, forza le creature acquatiche, amiche o no, ad adottare un comportamento pacifico. Ma, al suono della tua voce, i vegetali battono in ritirata a due metri dalla riva e si aggrovigliano in una massa informe e mobile. Sulla cima, a più di tre metri di altezza, delle sfere cozzano lampeggiando. Luce... Tenebre... Luce... Tenebre... Tenti di coprirti gli occhi con la mano, ma l'influenza ipnotica delle sfere è più forte della tua volontà. Tuo malgrado, cominci ad aprire e chiudere gli occhi ad un ritmo sempre più serrato. Le palpebre ti si appesantiscono, le tue membra si rilassano e, un istante dopo, precipiti in uno stato di incoscienza. Vai al **Pentacolo**.

27

Se il cavaliere è con te, richiudi il libro e vai al **100** del libro di ser Pereim. Altrimenti, vai al **144**.

28

Questa sorgente è un vero dono del cielo! Non appena inumidisci la fronte, una sensazione di benessere si diffonde a poco a poco in tutti i tuoi muscoli. Non solo quest'acqua è tiepida - un fenomeno rilevabile solo in prossimità della sorgente - ma, soprattutto, provoca un rilassamento del corpo il cui effetto è comparabile a quello di un sortilegio curativo. Un istante dopo, gettati i vestiti in un angolo della grotta, ti immergi nel torrente. L'acqua pura e chiara ti procura un piacere senza limiti. Poi, dopo esserti rivestita, l'effetto benefico della sorgente del Rovar si fa sentire, donandoti una sensazione di insolito vigore! Il tuo totale di Danno torna al suo livello di partenza e il tuo totale di Magia aumenta di 2 punti, anche se era già al massimo. Riempi la tua borraccia, ma ti rendi subito conto che fuori dalla sorgente l'acqua non possiede più alcuna virtù benefica. Vai al **60**.

29

«Fatti coraggio!» esclami. «Devi prendere il libro di magia».
Il libro è ormai a pochi passi, ma improvvisamente una forma rosata si materializza davanti ai tuoi occhi, sbarrandoti la strada verso lo scrittoio. A prezzo di un formidabile sforzo di volontà, riesci a superare il disgusto che ti ispira questa cosa dai contorni mobili. La creatura sembra composta da infinite bocche che si protendono verso di te con un orribile rumore.
«Devi morire, poiché questo è il destino di tutti coloro che osano violare questo tempio, questa è la maledizione alla quale sono legato da più di mille anni. Non aver timore, vieni! Accettando la tua sconfitta, potrai morire senza sofferenze e godere dell'oblio, per l'eternità».
L'indicibile terrore che ti pervade alla vista di questa

spaventosa creatura non riesce, fortunatamente, ad annullare la tua presenza di spirito. Chiami a raccolta tutte le energie e ingaggi coraggiosamente questo combattimento all'ultimo sangue.

Combattimento Avanzato

Demone del lago	I:29	C:20	V:30	D:6D

Nel corso del combattimento che sta per iniziare, il demone del lago dispone di un asso nella manica: tutti quelli che gli infliggono una ferita subiscono a loro volta, per riflesso, 5 punti di Danno. Se l'alleanza che comandi ha la meglio sul guardiano e sulla maledizione del lago, vai all'**85**.

30

Dopo un'ora scarsa, raggiungi la riva di un piccolo ruscello, attraversato da un ponte di legno ricoperto di muschio. Dall'altra parte del ponticello, dall'aspetto molto fragile, una luce soprannaturale che ricorda quella di Zaffiro, seppure rosata, illumina un paesaggio di sogno. Sull'altra sponda crescono rigogliosi alberi e piante di specie a te sconosciute. Il terreno è costellato di sorgenti bordate di violette, rose, gigli, papaveri. Una ventina di grandi uccelli dal petto nero e dalle zampe scarlatte si disperdono al tuo arrivo. Come nel regno delle Fate, l'aria sembra risuonare delle voci di creature invisibili. Il fruscio del vento tra le foglie, un ramo che si spezza, il

30 *Una luce innaturale illumina un paesaggio di sogno*

minimo rumore ti fa sussultare. Ti aspetti da un momento all'altro di veder sbucare una creatura familiare: una fata, una ninfa, un folletto... Vai al **50**.

31

Respiri a fondo, ma un movimento insolito ti mette di colpo in allerta: nella nebbia, a pochi passi da te, distingui i contorni di una grande massa in avvicinamento. La creatura scivola sull'acqua in totale silenzio, muovendosi con rapidità fulminea. Il corpo è enorme, issato su otto lunghe zampe, mentre i piedi forniti di ventosa ricordano i piccoli ragni d'acqua degli stagni di Elfham. Questo esemplare di taglia spropositata non si nutre però di insetti: la sua preda sei tu!

Combattimento Avanzato
Aquaragno I:25 C:10 V:15 D:2D

Se sconfiggi questo temibile mostro, vai al **142**.

32

I minuti scorrono lenti, ed è solo grazie a un colossale sforzo di volontà che riesci finalmente a raggiungere la tua meta. Gli ultimi metri di ascensione, con i muscoli rattrappiti dai crampi, sono un vero martirio. Raggiungi finalmente la grotta, avendo cura di non camminare nel letto del torrente, e uno spettacolo stupefacente si rivela al tuo sguardo: a una ventina di metri da te, in un anfratto sul fondo della cavità, l'acqua sgorga dalla parete e scende verso il suolo tramite un condotto artificiale, scavato in una roccia venata di cristallo. Immobile, contempli a lungo la splendida sorgente, senza degnare di uno sguardo l'insieme eterogeneo di oggetti cosparsi al suolo. Poi il tuo sguardo cade sui frammenti di vasellame, sulle vesti lacere, sulle armi macchiate dalla ruggine e sulle ossa

umane che ricoprono il suolo. Non occorre essere indovini per capire che le ossa e gli oggetti della caverna sono la testimonianza di un culto reso a una divinità primitiva, antica quanto lo stesso mondo di Dorgan.
Scelta 6 del Libro del Potere.

– 33 –

Mentre ti dirigi alla casa di Methel il boscaiolo e di sua moglie Elmira, Faon, il loro unico figlio, ti racconta che, durante gli ultimi due anni circa, duecento persone si sono trasferite a Kandaroth per vivere di commercio e dell'artigianato del legno. Tutta questa gente lavora per conto dei ricchi negozianti di Fenga e Selartz; temono i poteri malefici della foresta ed evitano in particolar modo il territorio a nord di Andaines. La sera del giorno seguente, dopo una notte e un giorno di cure assidue, finalmente il boscaiolo vince la lotta con la morte. Solo un miracolo ti ha permesso di salvare Methel dal terribile veleno che lo stava trascinando verso una fine inesorabile. I ringraziamenti e le lacrime di gioia di Faon e di Elmira ti commuovono profondamente, tuttavia hai qualche scrupolo ad imporre ancora la tua presenza a questa famiglia. Se desideri andare alla locanda per passare la notte, vai al **54**. Se accetti l'invito di Methel, vai al **171**.

– 34 –

Sfidando il pericolo, tenti una mossa quasi impossibile: evitare le zanne dell'animale passandogli all'ultimo momento il braccio attorno al collo.
«Splendido! Spettacolare!» esclama una voce flautata. «Però adesso piantala, sciocca. Mi strangoli!»
Infatti, le tue mani non stanno stringendo il collo di un cinghiale, ma quello di un folletto! Colma di gioia, lasci

subito la presa e gli rivolgi la parola, usando la lingua delle Fate:
«Un folletto! Imbroglione e maleducato come i folletti di Elfham. Ecco un trucco che non conoscevo, ma forse sei disposto a insegnarmelo...»
L'occhiata che il folletto ti lancia la dice lunga sul suo stupore. Strabuzza gli occhi e, a bocca aperta, si lascia rassettare la veste di cuoio e il cappello a punta senza avere la forza di reagire.
«Siediti: dobbiamo parlare» gli dici. «Tu conosci di certo a fondo questa foresta, ed io ho qualche domanda da farti. Se mi rispondi sinceramente, sono disposta a mettere una pietra sopra alla tua burla».
«La notte sta calando» risponde il folletto, «e non sarebbe saggio trascorrerla qui. Seguimi! Se te ne mostrerai degna, troverai molto presto quello che il tuo cuore cerca».
Il folletto ti invita con un cenno a seguirlo e si incammina in direzione nord-ovest. I ruscelli si aprono al suo passaggio, senza dover invocare gli spiriti. Dopo un'ora di marcia in sua compagnia, il folletto si ferma:
«Andando sempre dritta, troverai un vecchio ponte di legno che attraversa un piccolo ruscello. Attraversalo, poi continua senza lasciare mai il sentiero. Mi sei simpatica ma, parola di folletto, non posso aiutarti in alcun modo al di là del ponte. Se superi la prova, potrai incontrare la nostra regina. Avrò allora il piacere di rivederti».
Detto questo, il folletto scompare in un battibaleno nella foresta. Vai allo **Spirito d'Ordreth**.

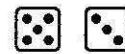
– 35 –

Dopo una mezz'ora di marcia, allontanandoti dal sentiero che conduce alla Porta d'Oriente, trovi riparo in un anfratto. Fa freddo, ma non osi invocare le forze elementali. Dopo la delusione subita un paio d'ore fa, ti sembra più

prudente affidarti ad un buon pasto per riscaldarti. Al calar della notte, fai ritorno al sentiero e raggiungi la Porta d'Oriente. Non vedi alcun segno di combattimento: chiunque abbia vinto, razziatore o soldato, ha cancellato con cura le tracce.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Porta d'Oriente**.

– 36 –

Apri lentamente la porta, e un rumore leggero attira la tua attenzione: una musica melodiosa proviene dal luogo esatto in cui si trova la statuetta di giada, sopra la tua testa. Decidi di tornare indietro, insospettita dalla strana atmosfera che aleggia in questo luogo, ma una voce dall'interno della capanna ti trattiene:
«Entra Caithness, sei la benvenuta. Aspettavo il tuo arrivo da tanto tempo».
In una stanzetta, identica a quella in cui hai trascorso numerosi anni, quando eri una discepola di Mederlhin, una fata ondeggia dolcemente su una sedia a dondolo, accarezzando un ermellino acciambellato sulle sue ginocchia. Il tuo cuore batte più forte, al suono della sua voce:
«Vieni a sederti accanto a me, e ascolta ciò che il cuore di Stelliana esita a rivelarti. Avevi appena due anni quando i tuoi genitori ti affidarono alle cure delle fate d'Elfham. A quel tempo, mentre attraversavi per la prima volta la bruma azzurrina di Zaffiro, una terribile guerra opponeva l'unione dei popoli dell'Impero ai discepoli di una creatura malefica. I tuoi genitori morirono entrambi nel turbine di quella battaglia, e, con essi, migliaia di umani, cavalieri e maghi, di nani, di gnomi e di creature elfiche. Mille anni sono trascorsi da quel giorno funesto, in cui tutti lottarono uniti nella foresta di Andaines per salvare quel mondo dal giogo implacabile della Sfera d'Oscurità. Sì, Caithness, mille anni! Mille anni del mon-

do di Dorgan sono trascorsi mentre tu vivevi i tuoi primi vent'anni. Poiché nel regno delle Fate la magia è riuscita a rallentare quasi del tutto il corso del tempo. Cinquant'anni in quel mondo valgono un solo anno di Elfham. Quanto a me, decisi di restare in questa foresta per amore del più valente menestrello che questa terra abbia mai generato. Ahimè, il mio compagno mi lasciò vent'anni dopo, sei secoli fa, poiché non voleva invecchiare a fianco di una donna il cui aspetto resta immutato dalla giovinezza all'ultimo dei suoi giorni...»
Vai al **199**.

– 37 –

Tornando verso il sentiero che risale la scogliera, malgrado il forte vento che soffia adesso sulla zona, leggi il libro di bordo del capitano Omara. Partito da Fenga, suo porto d'attracco, il *Protettore* doveva dirigere la prua a Tarpan, un'isola lontana, situata a nord-est di Dorgan. Omara temeva un attacco dei pirati che infestano le coste di Dorgan, ma invece è stata una tempesta di inaudita violenza a distruggere il veliero. Persi gli alberi, trascinato verso la costa, non gli restava che sperare nella misericordia di Geneox, protettrice dei marinai e delle povere genti di Fenga. Vai all'**87**.

38

Molte ore sono trascorse da quando hai oltrepassato i primi contrafforti boscosi dei Monti del Rovar. Ora la luna, rotonda e pallida in mezzo ad un cielo stellato, rischiara le lontane pianure di Dorgan. In piedi su un largo masso, aspiri a pieni polmoni l'aria fredda e frizzante di queste altitudini. Il tuo sguardo scivola tutt'intorno: segui il corso di una cascata che sgorga da una caverna situata

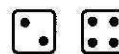
ad un centinaio di metri d'altezza, alla tua destra; raggiunto il suolo, l'acqua si riversa in un bacino profondo, tra grossi massi disposti a semicerchio, aperto da un lato su una parete alta cinque metri. Dopo questo secondo salto, le acque corrono bianche e veloci per qualche metro e scompaiono poi in un crepaccio. Vai al **67**.

– 39 –

Una mano anonima rimuove le tue bende. Non appena i tuoi occhi si abituano alla luce, che cade verticalmente da alcune aperture rotonde scavate nella pietra, scopri una gigantesca sala d'armi. Asce, spade, scudi, armature... l'arsenale conservato in questo luogo sarebbe sufficiente ad armare un esercito! Un nano, seduto in fondo alla sala, si alza e ti si avvicina. È molto vecchio, a giudicare dalla lunghezza della barba. Ti sfiora la fronte con la punta delle dita, poi chiude gli occhi come se, dopo aver stabilito un contatto fisico, cercasse di mettersi in comunicazione diretta con la tua anima. Riaprendo gli occhi, il nano ti gratifica di un sorriso soddisfatto. Poi, dopo un cenno di invito, ti conduce davanti ad un'armatura della tua taglia, fatta con lo stesso metallo della porta d'accesso alle Viscere del Rovar. Vai al **161**.

40

Pochi minuti dopo, esci all'aperto, allontanandoti il più in fretta possibile dal riparo dei razziatori. Un vento furioso soffia sulla montagna, sospingendo le nubi in direzione nord. Poco dopo, oltrepassata una piccola cresta riscaldata dal sole a picco, ritrovi finalmente il sentiero tortuoso e ghiacciato di cui avevi perso le tracce durante la tempesta. In lontananza si intravede la Porta d'Oriente. Vai al **188**.

42 *Sono una ventina di guerrieri, che montano delle strane creature bipedi*

– 41 –

In un batter di ciglia, il muro di fiamme si solleva di nuovo attorno a te. Concentri tutta la tua energia, ma nessuno dei tuoi sortilegi è sufficientemente potente da far indietreggiare, e tantomeno sparire, lo spirito elementale che regna in questo luogo. La tua conoscenza degli elementi non ti è di alcun aiuto. Sei alla mercé di questa creatura e del maestro che essa protegge. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **36**. Altrimenti, vai al **51**.

– 42 –

Nascosta nella vegetazione, osservi il passaggio di una ventina d'uomini armati di lance, in groppa ad altrettante creature bipedi, simili a giganteschi polli. Sotto uno strato di grasso e polvere, i guerrieri sfoggiano grottesche acconciature. Dei razziatori! Come interpretare altrimenti questo miscuglio di stracci, pelli, cuoio lucido e pezzi di uniformi: pantaloni blu a sbuffo, giustacuori gialli e cappa nera. Dopo aver superato il tuo nascondiglio, il gruppo si arresta a circa cinquecento metri da te. Per un attimo temi il peggio, ma le voci, portate dal vento, ti rassicurano. A giudicare da quello che senti, questi uomini non ti hanno individuata. Stanno preparando un bivacco in previsione della notte. Esiti a lungo sulla condotta da seguire, esaminando le possibilità che ti si offrono. Se vuoi aspettare l'oscurità per avvicinarti all'accampamento dei razziatori, vai al **75**. Se giudichi più saggio fare dietrofront e proseguire per la tua strada, senza correre rischi, vai al **187**.

43

Ascolti con soddisfazione il mormorio degli spiriti che accolgono favorevolmente il tuo appello. La tua voce

vibra nell'aria fredda mentre il vento, obbedendo ai tuoi ordini, solleva una nube di polvere che avvolge i razziatori. Ahimè, la tua padronanza delle forze elementali che regnano su queste montagne è alquanto difettosa: la nube, più grande del previsto, avvolge allo stesso tempo anche te. Immediatamente, un dolore insopportabile, penetrante e acuto, simile alla puntura di migliaia di aghi ghiacciati, si diffonde nelle tue membra.

Combattimento Semplice : 5D

Se resisti alla tortura che ti viene inflitta dalle potenze elementali, la nuvola si dissolve e... vai al **182**.

– 44 –

Avanzi nell'acqua che ti lambisce le ginocchia, avvolta da una fitta nebbia. Completamente inzuppata, divorata da una nuvola di insetti voraci, assordata dal gracidio di migliaia di rospi, con il naso e la gola impregnati dell'odore di carogne in putrefazione che regna in questo luogo, stenti parecchio a mantenere la tua concentrazione. Qui tutto concorre a privare il viaggiatore della sua sensibilità. Facendo appello a tutta la tua forza di volontà, superi i disagi che questa zona selvaggia e paludosa ti impone. Se non fosse per il tuo fine intuito, che ti dice che una grande scoperta ti attende fra breve, avresti abbandonato da un bel pezzo l'esplorazione di questo fetido acquitrino. Vai al **157**.

– 45 –

Ti sei imbattuta in un gruppo di nani, in prossimità di una cava che si apre nel fianco nudo e scosceso di una montagna innevata. Senza volerlo, ti hanno rivelato l'esistenza di una porta magica: come hai potuto constatare,

questa porta si apre solo al suono di una determinata parola, e solo se si possiede la potenza sufficiente per assoggettare le forze magiche che proteggono questo luogo. Se possiedi 5 punti di Potere, vai all'**Assemblea**. Altrimenti, vai alle **Viscere del Rovar**.

46

La sera seguente, dopo una notte e un giorno assolutamente tranquilli, decidi di cercare nuovamente un riparo per la notte. Ma proprio in quel momento, cinque barbari escono dalle buche, nel terreno in cui si erano dissimulati per tenderti un tranello: appese alle cinture portano delle teste umane ancora sanguinanti. Così circondata, non ti resta che vendere cara la pelle.

Combattimento Semplice : 5D

Se i tuoi avversari trovano la morte in questo combattimento all'ultimo sangue, vai al **180**.

47

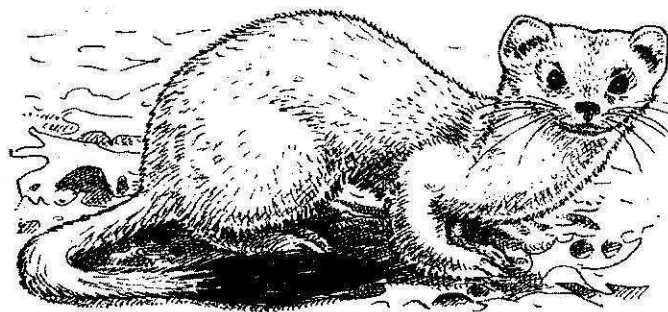
Il giorno dopo, sul finire della mattinata, lasci il palazzo del governatore, dopo esserti congedata da Tark e avergli promesso di tornare a trovarlo prima della fine dell'anno. Non ti sarebbe dispiaciuto fermarti qui ancora qualche giorno, ma la canzone del menestrello ti ha ricordato la ragione della tua presenza in questo mondo.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Fenga**.

48

Il combattimento è finito, ma il grido di vittoria ti si blocca in gola: il cuore, il cubo protettore, le alte mura di cinta che circondavano questo luogo... tutto si dissolve davanti ai tuoi occhi, mentre dal terreno sale un inquie-

tante boato. Per un istante il sole sembra andare in frantumi: improvvisamente, nel luogo in cui si trovava il Cuore d'Odio, uno scudo spunta dal suolo. Anche il resto del paesaggio ora si rivela ai tuoi occhi: sei a qualche metro dal cratere della foresta di Andaines, accanto a uno scudo magico, vestigia dei primi anni del mondo di Dorgan. Ti inginocchi per osservare meglio l'oggetto, poi lo raccogli. Ora possiedi il Primo Scudo del Grande Impero; finché questo oggetto resterà nelle tue mani, aggiungi 2 punti al tuo punteggio di Combattività. La zona intorno, prima così inquietante, si è trasformata: il gigantesco cratere è ora inondato di luce e le onde malefiche dell'Uovo di Tenebra sono sparite. A quanto pare, hai preso due piccioni con una fava! Distruggendo il padrone, hai messo fine anche alla vita del suo diabolico servitore. Se nel vulcano c'erano altri personaggi, sono stati testimoni della distruzione dell'universo del Cuore d'Odio e adesso si ritrovano in tua compagnia. *Fine dell'Esplorazione* di Andaines. Vai ad **Andaines**.

– 49 –

Poco dopo, gli avvenimenti prendono una piega inaspettata. Il sentiero che stavi seguendo termina non lontano dall'ingresso di una grotta scavata nel fianco della montagna. A meno che questa caverna non sia la tana di una creatura pericolosa, questo è veramente un colpo di fortuna! Accelerando il passo, copri i pochi metri che ti separano dal provvidenziale riparo contro la tormenta. Non credi ai tuoi occhi! Varcato l'ingresso, sei in un'ampia galleria in cui regna una luce irreale, emanata dai licheni fosforescenti che tappezzano le pareti. Il pavimento e la volta sono però troppo regolari per essere naturali. Sul chi vive, ma stimolata dalla scoperta, avanzi prudentemente nel sotterraneo. Via via che procedi, la temperatura sale gradualmente e una nebbia da tagliare col coltello fa la sua comparsa nella galleria. Tendendo l'orecchio, senti il rumore lontano di una cascata. Alla fine della galleria il rumore si amplifica e, all'improvviso, arrivi su una piattaforma affacciata su un abisso senza fondo. Un ponte sospeso, sostenuto da corde assicurate a grossi anelli di metallo fissati alle due pareti opposte, attraversa il pauroso crepaccio. Spinta dalla curiosità, provi la solidità di questa straordinaria passerella; poi, tranquillizzata dall'esame delle corde, decidi di attraversarlo. Vai al **160**.

– 50 –

Attraversato il ponte, una nuova visione si offre al tuo sguardo. Al termine di un sentiero di pietre multicolori, cresce un'alta siepe in cui si apre un'entrata a forma d'arco. Al di là dell'apertura, intravedi la facciata di una piccola capanna, circondata da un modesto giardino. Passi sotto l'arco e ti avvicini alla dimora, aspirando i profumi soavi dei cespugli di lavanda, degli aranci, del timo e del lauro che crescono nel giardino. Qua e là, il prato scompare sotto un mosaico di pietre preziose che rappresenta ogni specie di piante, animali e altre creature. Anche gli ultimi dubbi scompaiono: solo la passione di una fata può creare una simile meraviglia. Vai al **147**.

51

Ritrai la mano! Appena hai toccato la maniglia, una bocca orribile è comparsa sulla porta. Una bocca sdentata da cui fuoriesce ora una fiamma blu che ti avvolge a velocità prodigiosa. Tenti di sottomettere il guardiano della capanna, ma senti che una potenza infinitamente superiore alla tua comanda questo spirito elementale. È inutile lottare! Come ti ha spesso detto il tuo maestro Misris, l'orgoglio di una fata non può essere piegato facilmente. Se devi credere all'iscrizione incisa sul basamento della statuetta, lo Spirito d'Ordreth ti giudica semplicemente indegna di varcare la soglia della sua dimora. Fortunatamente, conoscendo le fate, sai bene che non ti verrà fatto alcun male. Nessuna fata ucciderebbe o ferirebbe una creatura per il solo piacere di farlo. A malincuore, segui il tuo guardiano che ti trascina lontano dalla capanna e dalla fata di Ordreth. Cammini normalmente, ma hai l'impressione di fare passi da gigante. E infatti, un istante dopo, quando il tuo sovrannaturale guardiano di fiamme si dissolve nell'aria, scopri di trovarti al confine della foresta di Ordreth, a un centinaio di metri da un lago dalle acque torbide e agitate. Vai a **Ordreth**.

52

Quando ormai disperavi di trovare anima viva in questo fitto nebbione, senti distintamente il suono rassicurante di un corno. La traversata di questo pericoloso acquitrino ti ha completamente spossata. Guidata dalle note basse e vibranti, ti dirigi verso il suono, ma ben presto uno spettacolo agghiacciante si rivela ai tuoi occhi. Vai al **178**.

53

Scendi prudentemente e senza fretta. Una volta a terra, prendi la direzione nord-ovest. Numerosi torrenti ti ostacolano il cammino, ma questa volta la tua conoscenza degli elementi fa meraviglie. Poche parole, sussurrate tra un boccone e l'altro delle tue preziose gallette, bastano per convincere gli spiriti a trattenere l'acqua per il tempo del tuo passaggio. Ad un tratto, mentre ti avvicini ad un grosso masso che sorge dal letto di un ruscello, un enorme cinghiale sbuca da un boschetto a dieci metri da te. L'improvvisa apparizione dell'animale, che ti fissa minaccioso raspando la terra con le zampe, ti ha colto di sorpresa. *Scelta 9 del Libro del Potere.*

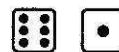
– 54 –

Saluti i tuoi ospiti, prendendo a pretesto un lontano cugino che ti aspetta da ieri alla locanda del Cinghiale Zoppo. Elmira e Methel non si fanno ingannare dal tuo trucchetto ma, rispettando la tua volontà, ti lasciano partire senza insistere ancora. Vai al **146**.

55

Incantata da questo modello di perfezione, ti avvicini alla coppa d'ossidiana; ma, fatti pochi passi sul mosaico, un getto d'acqua limpido e azzurrino sgorga dalla fontana. Una fontana magica! Non avresti mai pensato di trovarne una nel mondo di Dorgan! Avendo visto le sette fontane del regno delle Fate, sai bene che l'arte d'incantare le sorgenti si perde nella notte dei tempi, e che nessuna creatura di questo regno mortale sarebbe in grado di crearne oggi un'ottava. *Scelta 7 del Libro del potere.*

56

Mentre ti avvicini agli Alti Padiglioni di Selartz, vedi sull'uniforme delle quattro guardie, all'entrata principale, i colori delle orifiamme, sistemate in cima ai dieci

57 *Alla luce delle torce distingui una cinquantina di persone*

piloni che sostengono la fantastica costruzione di tela: una mezzaluna d'oro su fondo verde. Ti avvicini ancora, ma, dopo una decina di metri, una delle guardie ti ordina energicamente di fare dietrofront. Gli tieni testa, insistendo per vedere il signore degli Alti Padiglioni. Vai al **96**.

57

Hai appena finito di pulire uno spazio sufficiente per distendere la tua coperta, quando senti un cupo frastuono. Ti precipiti all'ingresso della cavità: un gruppo di uomini armati marcia a ritmo serrato, proveniente da est, senza preoccuparsi di celare la propria presenza. Ad un tratto, quando gli uomini sono a una ventina di metri da te, uno di essi lancia un grido da spaccare i timpani. Un istante dopo, dieci torce si accendono, respingendo la penombra crepuscolare che regnava nello stretto canyon. Conti una cinquantina d'uomini, vestiti di stracci, armati di spade, di lance e... osservando meglio l'equipaggiamento, noti delle teste umane appese ai cinturoni dei dieci uomini che aprono la marcia! *Scelta 3 del Libro del Potere.*

– 58 –

Il re degli gnomi ride a crepapelle. Poi, asciugandosi gli occhi, dice:

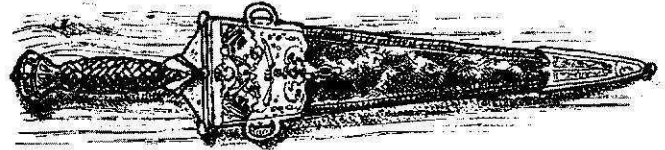
«Dimenticavo che voi umani non apprezzate granché i piaceri di un lauto banchetto. Ma torniamo a noi, e rispondi sinceramente alle mie domande. Cosa ci fai nel mio regno? E come hai imparato la nostra più antica ninna-nanna?»

Nel corso della lunga discussione che segue, interrotta da frequenti pause dovute all'insaziabile appetito del tuo ospite, il re ti osserva con crescente interesse. La tua storia lo

appassiona a tal punto che, di quando in quando, lascia passare più di un minuto senza inghiottire un solo boccone.
«Sono molto vecchio, ma la mia memoria conserva ancora ciò che i miei occhi hanno visto» dice, finito il pasto. «Molto tempo fa, ci fu una terribile battaglia al di là della Grande Pianura, nella cupa foresta di Andaines. Mio nonno, Gobledilgu Debelgel, guidava le nostre truppe in groppa al suo fiero poney, al fianco di valorosi cavalieri, di potenti maghi, dei nostri robusti cugini, i nani, e delle incantevoli fate. Così uniti, grazie alla perspicacia del mio antenato, abbiamo sconfitto un esercito di fanatici guidati da uno spirito malefico. Allora ero un giovane gnomo, e posso ringraziare la mia buona stella se sono sopravvissuto a quella spaventosa guerra».
Detto questo, visibilmente provato dal ricordo dei tempi antichi, il re degli gnomi batte quattro volte le mani, pregandoti di lasciarlo solo. Un profumo di mughetto invade all'istante la stanza, mentre una miriade di scintille multicolori ti circonda. La vista ti si annebbia un istante, mentre la voce del re ti giunge ovattata e lontana: «Sii coraggiosa, Caithness, e prosegui nella tua ricerca per ridare a questo mondo l'aspetto di un tempo».
Non appena le scintille multicolori scompaiono, recuperi pienamente la vista. L'incantesimo di teletrasporto del re ti ha condotto agli antipodi del mondo di Dorgan, davanti al mare tempestoso che si infrange contro le scogliere del golfo di Sirth. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai alla **Via dei Costruttori**.

59

Che piova o nevichi, oggi nulla potrà impedirti di soddisfare il tuo desiderio più grande: un'abbondante colazione! Una volta seduta, di buon mattino, al tavolo di un'accogliente taverna, osservi i mercanti disporre le loro mercanzie sulla grande piazza di Fenga. Un'ora dopo,

rifocillata, ti senti pronta per una nuova giornata d'esplorazione: hai deciso di avventurarti nella parte sud della città, nei quartieri ricchi, a fianco del palazzo del governatore. Dalle conversazioni dei Fengani, che hai ascoltato mentre mangiavi, sei venuta a sapere che una grande festa avrà luogo stasera tra le mura del palazzo. Vai al **165**.

60

Raggiungi l'entrata della caverna, fermamente decisa ad andartene senza aspettare un secondo di più. Le ossa che hai scoperto fanno nascere più di qualche dubbio sui riti dei frequentatori di questo luogo di culto. Giunta ai piedi della parete rocciosa, a prezzo di uno sforzo minore di quello dell'ascensione, ti metti in cerca di un riparo sicuro. Un'ora dopo, mentre minacciosi nuvoloni si addensano sulla cima delle montagne, trovi riparo in un anfratto della parete protetto da una larga cornice. Distesa sulla tua coperta, sgranocchi una galletta d'Elfham, annaffiata dall'acqua della tua borraccia, poi scivoli in un sonno profondo e indisturbato. *Fine dell'Esplorazione*. Vai ai **Monti delle Bestie**.

61

Se sei una servitrice del cuore, vai al **145**; altrimenti vai al **173**.

– 62 –

Lasciata la galleria, lanci un'occhiata circolare allo spiazzo, scoprendo così il muro di cinta che ne delimita i bordi.

Un muro alto una ventina di metri, grigiastro, la cui architettura differisce da tutto ciò che hai visto finora. Ma se il muro di cinta ti sorprende, il materiale di cui è fatta la forma cubica, al centro della piazza, supera ogni tua capacità di previsione. Grande quanto una casa, questo blocco ha una consistenza strana, gelatinosa e solida al tempo stesso. *Questa cosa è viva!* è il tuo primo pensiero, mentre osservi la superficie opaca, striata da un reticolo pulsante di venuzze rosse. Vai al **148**.

63

Hai le gambe molli, a causa dello shock di un attacco mentale: questo demone assorbe la magia come un vampiro succhia il sangue. Cosa vuoi fare? Accetti la condizione del Passatore (vai al **120**) o tenti di sbarazzartene (vai al **5**)?

64

Potresti mettere una mano sul fuoco! Qualche creatura regna su questo sentiero, e sembra godere malignamente della distruzione dell'opera di Madre Natura. Gli uccelli, onnipresenti nella foresta di Ordreth, sembrano evitare accuratamente i dintorni. La corteccia degli alberi è stata strappata violentemente. Figure da incubo sono scolpite sui tronchi degli alberi. Un cinghiale furioso, strani fiori rossi, le impronte di un folletto, e ora questi alberi torturati da un essere morboso... Che gli eventi volgano a tuo favore o no, senti che è tempo di prendere una decisione. *Scelta 10 del Libro del Potere.*

– 65 –

I barbari parlano un dialetto derivato dalla lingua di Dorgan. Alcune parole sono incomprensibili, ma afferri l'essenziale della loro conversazione. Parlano del contrabbando che si svolge nei territori orientali di Dorgan, e delle mille e più maniere di portare discretamente cristalli di Yap, sale e pellicce fino a Fenga, utilizzando i carri dei loschi commercianti degli Alti Capitelli di Selartz o usando abilmente i tronchi d'albero che scendono lungo il fiume Koth, tra Kandaroth, il villaggio dei boscaioli, e Fenga. Poi, via via che l'alcool si fa sentire, i razziatori evocano numerosi attacchi alle carovane, ridendo a gola spiegata.

«Nessuna pietà!» grida uno di essi, ricordando la sorte funesta che spesso tocca ai convogli tra Selartz e le miniere del Calderone.

Un'ora trascorre tranquillamente, ma ad un tratto un bandito provoca un gelo improvviso nella compagnia, facendo allusione alla casa della Grande Pianura. Quando si parla di quell'antro di streghe, questi esseri primitivi e superstiziosi cessano all'istante di sghignazzare e le voci si abbassano, come se temessero di essere uditi da uno spirito dell'aria.

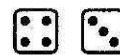
«Disgrazie senza fine si abbattono su chi si lascia prendere dai sortilegi di quella casa maledetta. Credimi, non posare mai gli occhi sulla vecchia quercia, non ascoltare mai la sua musica...»

Un altro lo interrompe, indicando la benda che gli copre un'orbita verosimilmente vuota.

«Questa fu la mia punizione per aver osato sfidarlo. Avevo raccolto uno dei fiori del suo giardino. Il giorno dopo, ho perso un occhio!

«Ma di cosa state parlando?» chiede un giovane guerriero.

«Della casa del demone della Grande Pianura! Non hai notato il largo giro che abbiamo fatto stamattina? Credimi, nessuno di noi passerebbe a meno di un'ora da quel luogo maledetto».

A notte fonda, scivoli silenziosa come un'ombra fuori

dall'accampamento, con l'intenzione di mettere qualche ora di cammino fra te e questa banda di assassini. Ma quale direzione prendere? Dirigi i tuoi passi verso est, nella speranza di trovare la casa di cui parlavano i briganti (vai al **95**) o rinunci a soddisfare la tua curiosità, lasciando senza indugio la Grande Pianura (vai al **187**)?

66

Da quando sei entrata nei viali del quartiere dei Mercanti, una confusione assordante ti trapassa i timpani. Da ogni lato della strada ci sono botteghe e banchi d'artigiani che risuonano del rumore di attività diverse. I fabbri battono le incudini con i loro martelli di ferro, i conciatori cantano raschiando le pelli, i falegnami sgrezzano grossi pezzi di legno... Uomini muscolosi caricano e scaricano, ridendo, i carri dei mercanti. I venditori attirano i passanti offrendo loro un quarto di carne arrostita sulla brace, un bicchiere d'acquavite, qualche piccolo utensile, pezze di stoffa di poco conto o sculture in legno. Sballottata qua e là dalla folla brulicante, giri senza meta lasciandoti guidare dalla corrente, affascinata da questo spettacolo variopinto che non ha eguali nel regno delle Fate. Guidata dal caso, raggiungi infine il centro del quartiere dei Mercanti. Superate le prime botteghe del grande mercato di Selartz, ti senti pervadere da un senso di ebbrezza. I negozi occupano quasi tutto il marciapiede, lasciando solo qualche stretto passaggio in cui la folla, densa e variegata, si imbottiglia. Le merci sono le più rare e lussuose che tu abbia mai visto da quando sei entrata in città. Le mani dei mercanti si posano su cumuli di broccati preziosi, i gioiellieri covano le loro gemme con lo sguardo, mentre gli armaioli sorvegliano attentamente i loro tesori: finissime lame e lucide armature. Nei rari spazi lasciati liberi dai commercianti, uomini e donne si raccolgono in circolo attorno a saltimbanchi di ogni tipo: danzatori, musici, cantastorie che illustrano le più incredibili leggende... Vai al **131**.

– 67 –

Sei lontana dalla vasca, ma una cosa è assolutamente evidente: la disposizione delle rocce non è frutto del caso! Sei pronta a scommettere la tua ultima moneta che questo bacino è un vivaio per l'allevamento dei pesci! Abbandoni la tua incerta posizione sulla piattaforma umida, cercando di prendere una decisione. Vuoi verificare la tua ipotesi riguardo al bacino (vai al **76**) o prosegui nell'ascensione cercando di raggiungere la sorgente della cascata (vai al **168**)?

68

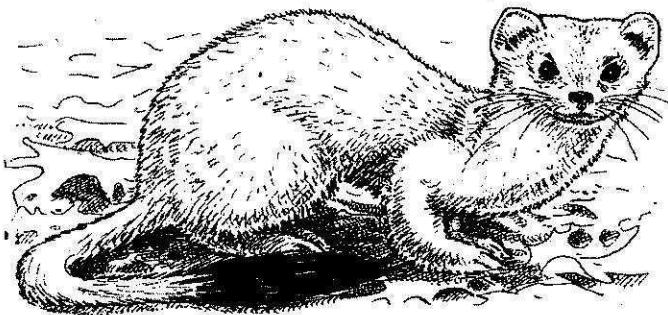
All'improvviso, due creature di grossezza sorprendente sbucano dalle alte erbe in cui erano nascoste. La terra trema mentre si gettano su di te, stringendo ciascuna un pesante masso tra le mani. L'abbondanza di peli, la bocca deformata dai lunghi canini e il grido d'attacco che esce dalle loro gole sono una prova inconfutabile della loro bestialità. Devi reagire prontamente all'attacco di questi due colossi vestiti di pelli, il cui aspetto evoca al tempo stesso l'uomo e l'animale. *Scelta 5 del Libro del Potere.*

69

Un istante dopo, gli spaventosi rumori si avvicinano. Usando il tuo bastone come una leva, spingi la roccia nel vuoto proprio nel momento in cui la creatura esce dalla caverna. Un selvaggio grido di dolore sottolinea la riuscita del tuo stratagemma, ma il mostro alza la testa e ti lancia un'occhiata carica d'odio. Scendi la parete più

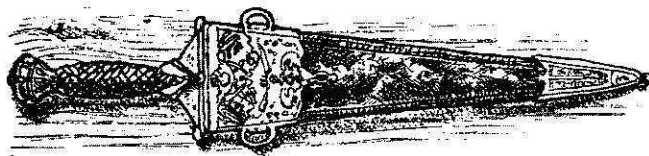
veloce che puoi, prima che il tuo avversario si rimetta dal colpo. Ora il combattimento è inevitabile, e non hai alcuna possibilità di vittoria se resti sullo strapiombo. Arrivi giù appena in tempo: il troll si precipita grugnendo su di te. Prima di dare inizio ad un combattimento all'ultimo sangue con il mostro della foresta di Ordreth, lancia due dadi. La somma indica il numero di punti di Danno che il troll ha subìto a causa della pietra.

Combattimento Avanzato
Troll I:9 C:13 V:30 D:2D

Se liberi la foresta dal giogo dell'orrida creatura, vai al **195**.

– 70 –

La mattina volge ormai al termine, quando il corso degli avvenimenti prende una piega inaspettata. Dalla cima di una collina, vedi un gruppo di sei ragazzi in marcia verso sud. Intonano un allegro canto in una lingua a te sconosciuta. Esiti qualche secondo, incerta se rivelare la tua presenza al gruppo di sconosciuti, poi decidi di seguirli a prudente distanza. Questo universo ti ha insegnato a diffidare delle apparenze, tanto più che da questa posizione riesci a vedere solo le schiene dei ragazzi. Vai al **174**.

71

Se, esplorando questa regione, hai già notato delle piante coperte da un muschio biancastro, vai al **112**; altrimenti vai al **13**.

– 72 –

Ti prepari a voltare le spalle alle vestigia dell'antica miniera ma, ad un tratto, in un angolo della grotta che era sfuggito finora al tuo sguardo intravedi un grosso sacco di tela grigia, chiuso da un moncone di corda consunta. Ti avvicini, sguaini la spada e tagli il sacco.
«Sale!» mormori raccogliendo i cristalli bianchi che sfuggono dalla fessura.
C'è da scommettere che questo giacimento è esaurito da molto tempo! Anche se qualche abitante del mondo di Dorgan sta ancora sfruttando le risorse del versante est dei Monti dello Scudo, la ricerca dei nuovi centri minerari ti farebbe perdere del tempo prezioso. Come supponevi già prima di dare inizio all'esplorazione, questo luogo privo di luce non ti riserva altre informazioni sul mondo di Dorgan e sui suoi abitanti. Abbandoni le ricerche senza l'ombra di un rimpianto e vai al **12**.

73

Costeggiando la radura a distanza rispettabile, scopri un sentiero che risale in direzione nord serpeggiando tra i tronchi nodosi e contorti. Grazie ad un rapido esame del suolo, individui le tracce di un cinghiale e... non credi ai

tuoi occhi: le impronte di un folletto! Se il mostro della foresta di Ordreth è morto, vai al **93**. In caso contrario, vai al **176**, e buona fortuna!

74

Se hai già contemplato le rovine di Seleite, vai al **169**; altrimenti vai al **23**.

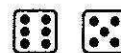
75

La luce delle stelle rischiara debolmente un cielo senza luna. Scivoli tra le quattro grandi tende rizzate in quadrato, in mezzo alle quali l'erba è stata falciata. Una sentinella monta la guardia poco distante, in prossimità degli animali, mentre i suoi compagni siedono attorno ad un grande fuoco. Ogni tanto un uomo si alza, e alimenta la fiamma con dei grossi pezzi di legno che estrae da un sacco di tela. Strisci a meno di una ventina di metri dal fuoco, mentre gli uomini tirano fuori un paio di bottiglie che, circolando di mano in mano, suscitano il buon umore e sciolgono le lingue. Vai al **65**.

76

Giunta in prossimità del bacino, ottieni la conferma alle tue supposizioni: le rocce sono state accuratamente scavate per permettere lo scorrimento regolare dell'acqua del torrente. In fondo al bacino, come ti aspettavi, intravedi un grande numero di pesci. Improvvisamente il vento gira da est a ovest, portando l'eco di un movimento di truppe che rimbalza sulla montagna. Tendi l'orecchio: non ci vuole molto a capire che il gruppo si sta avvicinando. Sono ancora lontani, ma arriveranno prima di quelle grosse nuvole che stanno a poco a poco coprendo il cielo. Incuriosita, decidi di trovare un nascondiglio da cui osservare l'arrivo del gruppo. Vai all'**81**.

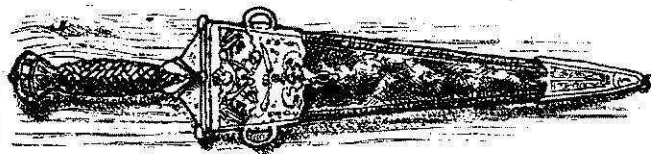
– 77 –

«Racha!» gridi, riconoscendo tra i tuoi assalitori la sagoma del gigante che hai incontrato nel quartiere dei Mercanti.
«Corna del diavolo!» esclama l'uomo avvicinandosi. «Era un bel po' che nessuno straniero osava avventurarsi nella nostra zona dopo il calar delle tenebre. Quale onore, la più affascinante delle ladre viene a farci visita... Hai la polizia alle calcagna?»
Sollevi la testa e lo fissi dritto negli occhi, parlando con voce ferma:
«Non sono inseguita, e la mia borsa è vuota quanto il mio stomaco».
«Non ti manca di certo il coraggio» risponde il gigante, «ma questo non mi dispiace. Però hai violato la nostra legge. Noi, mendicanti di Selartz, uccidiamo gli stranieri che entrano di notte nel nostro territorio».
«Ahimè, avrei dovuto dare ascolto alle chiacchiere che circolano nel quartiere dei Mercanti. Ma aspetta! Non condannarmi senza avermi ascoltato...»
«Basta così» riprende Racha, senza darti il tempo di finire. «Ascoltatemi tutti! E che tutti accettino il giudizio del re! Faremo grazia della vita a questa donna».
Attorno a te si levano delle grida deluse, ma nessuno dei tagliagole osa protestare apertamente. A quanto pare, la parola di Racha è legge tra questi briganti.
«Però dovrai pagare un piccolo pegno, mia bella ladra» aggiunge il re della Corte dei Miracoli, incurvando le labbra in un sorriso di scherno. «La tua vita val bene un piccolo sacrificio: scambiamoci le daghe e potrai andartene libera».

Se accetti lo scambio proposto da Racha, vai al **10**. Se preferisci combattere, vai al **183**.

78

Ti lanci di corsa lungo i pochi metri che ti separano ancora dai briganti, decisa a coglierli di sorpresa. Ma, improvvisamente, un limpido tintinnio vibra intensamente nell'aria. *Che idiota!* pensi: ti sei accorta appena adesso che c'è un campanellino, attaccato ad una cordicella che attraversa il ponte all'altezza delle caviglie. Un ruggito si leva dall'altro lato del ponte.
«Là, sul ponte... Tirate!»
In men che non si dica, una pioggia di frecce si abbatte su di te. Sei salva per miracolo, ma non è il caso di restare qui a far da bersaglio. Fai un rapido voltafaccia e raggiungi a tutta velocità la galleria. Vai al **40**.

79

E la montagna resta montagna. Ripeti la formula... nessuna reazione! Gridi più forte, ma il risultato non cambia. Ferita nel tuo amor proprio da questo maledetto sortilegio che osa resistere al tuo potere, perdi la pazienza. Invochi gli spiriti del vento, i quali tuttavia riescono solo a staccare qualche pietra dal fianco della montagna. Tocchi palmo a palmo la parete alla ricerca di una fessura, ma non trovi il minimo interstizio in cui inserire la lama della tua daga. Indispettita, dai un rabbioso calcio alla roccia... «Accidenti, che male!» gridi, saltellando qua e là su un piede solo. Cinque minuti dopo il dolore si attenua, e puoi ridiscendere a valle lungo il sentiero. Vai alle **Viscere del Rovar**.

80

Hai preso una saggia decisione: lasci la piccola piazza, lanciando un ultimo sguardo alle tue spalle mentre oltrepassi il bordo del mosaico. Il getto d'acqua si spegne di colpo com'era comparso. Poco tempo dopo, alla fine della mattinata, ti siedi su un blocco di cristallo. Ad eccezione della fontana, non c'è nulla che sia degno d'interesse tra queste rovine. Se cambi idea e decidi di bere l'acqua della fontana, vai al **185**. Se preferisci raggiungere il bordo della radura, *fine dell'Esplorazione* e vai a **Seleite**.

– 81 –

Due ore dopo, una cinquantina di creature appaiono in prossimità del bacino, sollevando un frastuono infernale. Trattieni il respiro, nascosta dietro lo spigolo roccioso di una rientranza del terreno, situata a una ventina di metri in alto, sopra la vasca. Dei giganti! Alla luce di dozzine di torce, distingui le forme enormi di questi esseri primi-

tivi. Anche se sono del tutto scomparsi dal regno delle Fate, le antiche leggende li presentano come la maledizione delle fate e dei folletti. D'aspetto bestiale, alti circa tre metri e vestiti di pelli, gridano come pazzi, storcendo spaventosamente le bocche già deformate da lunghi canini. Temi che, da un momento all'altro, il leggendario olfatto di questa razza rilevi la tua presenza. Fortunatamente un vento di follia sembra impadronirsi di questi esseri bestiali che, sbraitando e vociferando, danzano e saltano attorno al bacino. Rincantucciata sotto la tua cappa, assisti a uno spettacolo che nessuna fata ha mai avuto il piacere di osservare. Mentre uno sciamano biascica senza sosta parole incomprensibili tendendo le braccia verso la sorgente, il resto dell'orda sembra entrare in uno stato di trance. Un'ora dopo, quando l'eccitazione raggiunge il culmine, abbandoni con cautela il tuo riparo. Temendo la presenza di qualche guardia appostata lì intorno, eviti di accendere qualsiasi luce per non farti individuare. Se cadi tra le mani di questi selvaggi, non ti resta che vendere cara la pelle! Vista la gravità del pericolo che incombe su questa regione, decidi di rinunciare all'esplorazione dei Monti del Rovar. Qualche ora dopo, le prime luci dell'alba illuminano debolmente l'orizzonte. *Fine dell'Esplorazione.* Vai ai **Monti delle Bestie**.

82

Accompagni il ragazzo, che ti tiene per mano, meditando sui possibili rischi a cui vai incontro in questa regione di gente superstiziosa. Di quando in quando qualche passante interroga il ragazzo, ma raggiungi senza problemi la palizzata e attraversi l'unica porta d'accesso senza suscitare ostilità nei due guardiani: sono visibilmente affascinati dalla tua bellezza, e si accontentano di farti qualche domanda di routine. Entrata nel villaggio, resti impressionata dalla sporcizia disgustosa che vi regna. Maiali e polli passeggiano in assoluta libertà sul terreno fangoso e cosparso di rifiuti. Al centro del villaggio c'è un alto deposito di grano che domina una trentina di costruzioni. Tra queste solo una dozzina, occupata da botteghe di fabbri, bottai e falegnami, si sviluppa su più di un piano. Vai al **33**.

– 83 –

Un istante dopo, raggiungi la riva. Ai piedi della scogliera, cinquanta metri più in basso, intravedi il relitto di una nave che la marea, ritiratasi durante il tuo sonno, ha lasciato allo scoperto sulla spiaggia. La vista degli avvoltoi che banchettano sui cadaveri dei naufraghi supera in orrore qualsiasi altro spettacolo che hai avuto la ventura di osservare. Centinaia di becchi adunchi, forse anche un migliaio, si accaniscono freneticamente sui corpi degli sventurati marinai. Sei indecisa sul da farsi, combattuta tra il desiderio di esaminare il relitto da vicino e il profondo disgusto che la vista di questo orribile pasto ti ispira. Vuoi esplorare il litorale, nella speranza di trovare un sentiero che scenda verso la spiaggia (vai al **197**) o ti rimetti in cammino lungo la Via dei Costruttori (vai all'**87**)?

– 84 –

Una decina di minuti dopo, il gruppo, dimezzato, esce dalla locanda. Il locandiere, che ha recuperato un po' di lucidità, si stacca dalla folla che si era raccolta e interviene in tuo favore. Le guardie ti liberano immediatamente, ordinandoti di allontanarti. Poco dopo, attraversi il Ponte-Sirth e prendi una camera in uno degli innumerevoli alberghi che circondano la piazza del mercato della Città Bassa. Ti gusti in santa pace una succulenta zuppa di pesce, annaffiata da abbondante vino bianco, secco e profumato, tendendo l'orecchio per cogliere le conversazioni dei Fengani seduti attorno a te. Il combattimento alla locanda dell'Arpione ha fatto sei vittime, tra cui quattro soldati, uno degli uomini che avevano sguainato la spada, e Tark il Grande, il nano buffone del governatore di Fenga. Terminato il pasto, sali nella tua camera al primo piano dell'albergo. In città, la festa è al culmine; il frastuono ti impedisce a lungo di prendere sonno. Come ti ha spiegato l'oste, Fenga celebra l'anno del Drago, che ricorre ogni dieci anni. Una festa della durata di una settimana, la cui origine si perde nella notte dei tempi. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

85

In un istante, il demone si volatilizza, senza lasciarsi alle spalle alcuna traccia del terribile combattimento. La fatica ti attanaglia i muscoli, e devi fare appello alle tue ultime risorse per non cedere al panico, che si impadronisce di te. Sotto i tuoi piedi, il suolo comincia a tremare sempre più violentemente. Una tremenda pressione verticale spinge, dal basso verso l'alto, l'edificio. Ti dirigi con cautela in direzione dello scrittoio; ogni passo ti richiede un tremendo sforzo. Quando finalmente raccogli il libro, la tua mano trema come una foglia sotto gli assalti del vento.

Al levante appartiene il deserto,
Al ponente il reame di Dorgan.
Alle genti di Dorgan, io accordo la mia protezione.
Sotto la Porta d'Oriente il Protettore apparirà.

Questo messaggio, scritto nella lingua segreta degli elementalisti, appare alla vista appena posi lo sguardo sulle pagine bianche del libro di magia. Ma appena completi la lettura, senti un forte senso di vertigine. Nell'aria brillano migliaia di scintille multicolori che ti annebbiano la vista. Se sei sola, vai al **136**. Altrimenti, ciascun partecipante all'alleanza che tu dirigi deve andare al **136** del proprio libro.

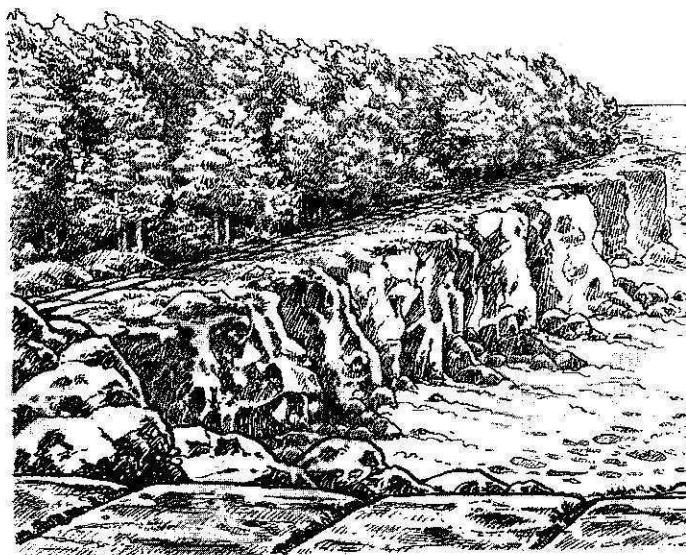
– 86 –

Esplorando uno dei numerosi anfratti che scavano i fianchi nudi dei Monti dello Scudo, scopri un autentico dedalo di grotte e passaggi sotterranei. Fortunatamente gli spiriti elementali rispondono ancora una volta alla tua chiamata. Avanzi in questo labirinto alla luce di una fiamma bianca che si è posata sulla lama della tua daga. Dopo una buona mezz'ora di marcia, passati innumerevoli incroci e grotte senza rilevare la minima impronta, sbuchi in una vasta caverna tappezzata di cocci e detriti. Sacchi di tela vuoti e lacerati, chiodi arrugginiti, pelli marce e attrezzi di legno completamente divorati dai tarli ricoprono il suolo di questa cavità. Oltre a quello da cui sei arrivata, non si vedono altri accessi. A giudicare dalla presenza di tutti questi utensili, questo luogo serviva un tempo da deposito ai minatori. Se vuoi esplorare la grotta e rovistare tra gli oggetti sparpagliati al suolo, vai al **72**.

continua

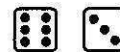
Se pensi che l'esplorazione di questo luogo non valga la perdita di altro tempo, vai al **12**.

87

Non appena torni sulla Via dei Costruttori, le prime folate di un vento di tempesta cominciano a spazzare il golfo di Sirth, trascinando con sé grosse nuvole nere, cariche di pioggia. Enormi ondate si infrangono sulla spiaggia a meno di dieci metri dalla scogliera. Prima che la tempesta ti raggiunga, corri al riparo sotto gli alberi della foresta di Andaines e prepari il bivacco. La notte che hai davanti si preannuncia ancora più scomoda della precedente. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Via dei Costruttori**.

87 *La tempesta spinge verso riva delle onde gigantesche*

88

Nell'atmosfera soffocante del corridoio, ti tornano alla mente i ricordi dei giorni ormai lontani: le numerose ore trascorse nelle grotte del regno delle Fate, il lungo apprendistato per acquisire poteri sulle fiamme e imparare i mille sistemi per curare le bruciature. Ora più che mai le lezioni di Misris danno i loro frutti. Senza il lungo e doloroso apprendistato che ti ha permesso di diventare un'elementalista, non potresti sopravvivere al calore estremo che regna in questo budello. Dopo l'ennesima svolta, un ostacolo imprevisto ti costringe a fermarti: a una ventina di metri da te si alza un muro di fiamme che ostruisce completamente il tunnel. Al di là di questo ostacolo, ti sembra di intravedere la sagoma di una crea-

tura di grandi dimensioni. Vorresti lanciare un richiamo, ma prima che tu ne abbia il tempo noti un particolare che ti fa rizzare i capelli in testa: la creatura che vive in questo tunnel non si nasconde dietro a un fuoco sovrannaturale! Il mostro è il fuoco stesso, come testimoniano le lunghe fiamme che ricoprono il suo corpo deforme e muscoloso. *Scelta 15 del Libro del Potere.*

89

Una volta in piedi, il gigante si allontana dal banco del mercante di frutta senza degnarti di uno sguardo. Perdi di vista l'uomo nel momento in cui percepisci al tuo fianco la presenza del bottegaio. Le bestemmie del commerciante ti assordano ma, invece di reagire, preferisci voltare con disprezzo le spalle alla sua maleducazione e andartene. Vai al **127**.

90

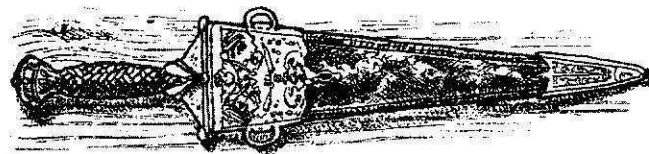
La collera ti trascina, moltiplicando il tuo ardore combattivo. Scalciando e sgomitando, tenti di rompere l'accerchiamento dei boscaioli.

Combattimento Semplice : 4D

Se riesci a uscire da questa situazione delicata, vai al **162**.

91

Cos'è successo? Eri circondata da tutte quelle creature e poi, di colpo, hai provato un brusco senso di vertigine. Ti si è annebbiata la vista, il battito del tuo cuore ha accelerato il ritmo e hai provato la sensazione di cadere a velocità vertiginosa in un pozzo buio e senza fondo. Quando hai finalmente ripreso conoscenza, hai dovuto fronteggiare un fatto sconcertante: in questo mondo esi-

stono sortilegi in grado di trasportare una persona da una regione all'altra, e ci sono esseri in grado di utilizzarli, perché sei a decine e decine di leghe dalle colline delle Barbe Fiorite. Ti trovi al limite di una foresta e, poco distante, si vede la riva fangosa di un lago dalle acque torbide. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai al **Lago**.

92

Riprendendo conoscenza, scopri di trovarti ai confini della foresta di Andaines, appoggiata al tronco di un albero ricoperto di licheni. Per conoscenza intuitiva, sai che il tuo corpo non ha subito alcun danno, ma la brusca vertigine non era frutto della tua immaginazione: si trattava della conclusione di un attacco. Lo shock è stato così forte che ha spazzato via le tue difese mentali, togliendoti 2 punti di Magia. Vai al **Lago**.

– 93 –

Sebbene questa parte della foresta sembri tornare alla vita, sono pochi gli abitanti di Ordreth che osano avvicinarsi all'Antro Malefico e, a maggior ragione, allo scheletro dell'ultimo padrone di casa: un troll... alto più di cinque metri! La lentezza con cui la natura, buona o cattiva, rivendica i suoi diritti su questo luogo non ha davvero nulla di sorprendente. Tra tutte le leggende del

regno delle Fate, le più terrificanti sono proprio quelle che raccontano le malefatte di questi mostri avidi di carne umana, dalla pelle giallastra e dalle zanne così lunghe e robuste da spezzare l'osso più duro come se fosse un fuscello di paglia. Se ci sono dei folletti che abitano in questa foresta, non li troverai di certo vicino al sentiero degli alberi contorti e, ancor meno, negli immediati dintorni della caverna del troll. Vai al **7**.

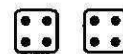
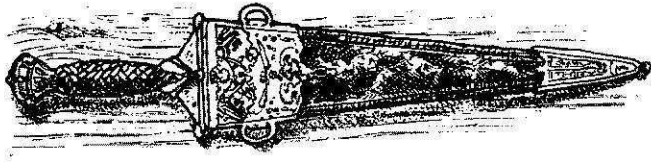
94

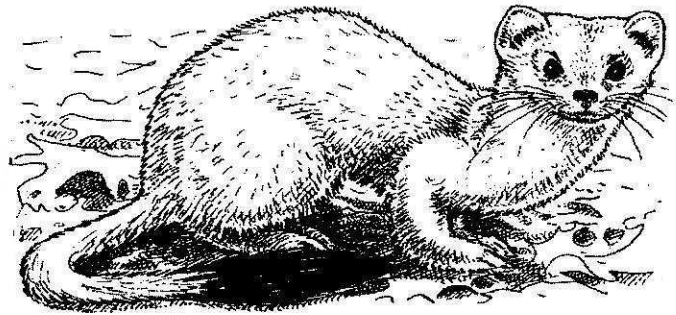
Uno spettacolo che stringe il cuore si offre al tuo sguardo, quando entri nel quartiere povero di Selartz, al confine della foresta di Andaines. L'antico villaggio dei boscaioli, che era stato edificato qui prima dell'arrivo dei mercanti, si è trasformato in un immenso e incredibile groviglio di capanne coperte di tela consunta, addossate una all'altra a formare un dedalo inestricabile di vicoletti fangosi. L'aspetto miserevole di questa parte della città ti turba profondamente: è un'ingiustizia che degli esseri umani debbano vivere in un tale stato di povertà a meno di una lega dalle ricchezze degli Alti Padiglioni. Dopo aver camminato per qualche tempo sotto lo sguardo minaccioso di uomini, donne e bambini che si affacciano di quando in quando da una porta socchiusa, decidi di seguire il corso di un rigagnolo puzzolente dove sguazzano maiali e polli. Il sole si nasconde dietro i tetti, lasciando nell'ombra il tortuoso viottolo. Hai attraversato già quattro incroci e saltato due rigagnoli che si congiungevano al tuo, quando una sensazione indefinita ti costringe a fermarti. Annusi l'aria, girando la testa in tutte le direzioni e tendi le orecchie. Senti puzza d'imboscata... Vuoi proseguire nell'esplorazione della Corte dei Miracoli (vai al **9**) o dai retta ai tuoi presentimenti e lasci di corsa questo luogo sinistro (vai al **194**)?

– 95 –

Dopo una notte di marcia e una giornata d'esplorazione, non hai ancora trovato nulla che assomigli anche lontanamente alla casa descritta la sera prima da quei maledetti briganti. Forse tutta questa storia è inventata di sana pianta, per scherzo, per spaventare un po' le giovani reclute. *Che spreco di tempo!* pensi mordendoti le labbra dalla rabbia. Dopo un pasto frugale, inghiottito in fretta e furia, ti rimetti in cammino di pessimo umore. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Grande Pianura**.

– 96 –

Alla tua richiesta le guardie scoppiano in una fragorosa risata. Non capisci cosa, nella tua proposta, possa suscitare un tale scoppio d'ilarità, e alzi quindi la voce:
«È così che accogliete gli stranieri in questa città? Conducetemi dal vostro padrone, o dovrete darmi soddisfazione della vostra offesa!»
Prima che tu abbia finito di pronunciare questa frase, tre lunghe spade escono dal loro fodero: armi in pugno, le sentinelle ti fissano con aria minacciosa. Ti senti salire il sangue alla testa, ma all'improvviso una delle guardie

rompe il silenzio: «Noi siamo in tre, ma dodici dei nostri accorreranno al primo richiamo. Dimmi la parola d'ordine, altrimenti sparisci!»
Ancora una volta la tua conoscenza superficiale del mondo di Dorgan ti ha riservato una sgradevole sorpresa. Sotto le loro brillanti uniformi, questi uomini nascondono un'anima di guerriero. Se insisti, il fatto che tu non conosca la parola d'ordine fornirà loro un eccellente pretesto per attaccare briga! Bruci dalla voglia di cavar loro gli occhi, ma ti sembra più ragionevole subire le loro ingiurie e andartene piuttosto che affrontare una quindicina di soldati. Con la morte nel cuore, lasci il quartiere degli Alti Padiglioni. *Fine dell'Esplorazione* degli Alti Padiglioni. Vai a **Selartz**.

– 97 –

La mattina seguente, seguendo il sentiero degli alberi contorti per una mezz'ora, arrivi in prossimità dell'entrata di un'ampia grotta scavata nel fianco scosceso di una parete rocciosa. Nell'aria aleggia una puzza insopportabile e, in un raggio di un centinaio di metri attorno alla caverna, il terreno è letteralmente tappezzato di ossa e carcasse putrefatte. Questo atroce spettacolo ti rivolta lo stomaco! Trascinata da un furore incontrollabile, decidi di punire il responsabile di questa atroce carneficina. Osservi attentamente lo strapiombo di circa sei metri che domina l'ingresso della caverna, raccogli un lungo e solido bastone, poi ti avvicini all'Antro Malefico costeggiando la parete. Giunta a meno di dieci metri dall'entrata, scali la parete, decisa a tendere una trappola mortale alla creatura che regna su questo luogo. Hai appena il tempo di sistemarti dietro una grossa roccia che un rumore sordo e intenso ti mette in allarme. A meno che non abbia l'abitudine di russare nel sonno, il mostro si prepara a lasciare il suo antro! Vai al **69**.

98

La piccola imbarcazione della guardiana dell'isola dei Morti corre in direzione ovest. Esamini attentamente la magnifica collana che ti ha appena regalato: appesi ad una catena d'oro puro, ci sono due rubini finemente intagliati che rappresentano un paio d'occhi. Non appena appendi il gioiello al collo, una sensazione di benessere ti invade le membra. Sei entrata in possesso degli occhi di Meluvina. Due pietre preziose, di natura magica, che agiscono sul loro possessore permettendogli di aggiungere 2 punti alla sua Aura. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

99

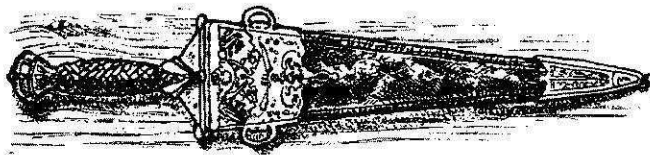
La parete scompare nuovamente, rivelando la porta e il disegno che vi è inciso: un'incudine da fabbro, circondato da simboli intarsiati d'oro e d'argento di cui non comprendi il senso. La porta, di un metallo liscio e brillante, si apre lentamente verso di te, senza fare il minimo rumore. Per un breve attimo la bellezza dello spettacolo che scopri al di là della soglia ti assorbe completamente. Ma - fortunatamente - lo splendore della sala che ti si apre davanti, dalle pareti venate di un minerale identico a quello con cui è forgiata la porta, non è sufficiente a farti ignorare la presenza di una decina di nani minacciosi, armati di pesanti asce da guerra e spade.
Scelta 12 del Libro del Potere.

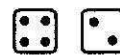
100

Se sei già stata circondata da un cerchio di fiamme, vai al **41**. Altrimenti, vai al **116**.

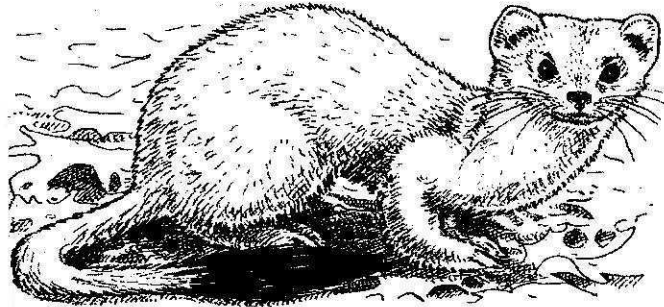
101

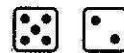
Distogli lo sguardo e ti rimetti in cammino, preferendo abbandonare la sconosciuta al suo destino piuttosto che correre il minimo rischio. Dopo tutto, questa donna potrebbe aver commesso un misfatto che le ha fatto meritare il disprezzo degli abitanti di Fenga. A meno che l'aspetto cadaverico del suo corpo e del suo volto non abbiano colpito la tua fantasia al punto da farti immaginare cose assurde... Ad ogni modo la notte sta calando su Fenga, ed è tempo di trovare un luogo dove trascorrere una notte tranquilla e confortevole. Mezz'ora dopo entri nella piccola sala fumosa di un albergo non lontano dal Ponte-Sirth: la locanda dell'Arpione. Una cinquantina di persone, tra uomini e donne, occupa i dieci piccoli tavoli

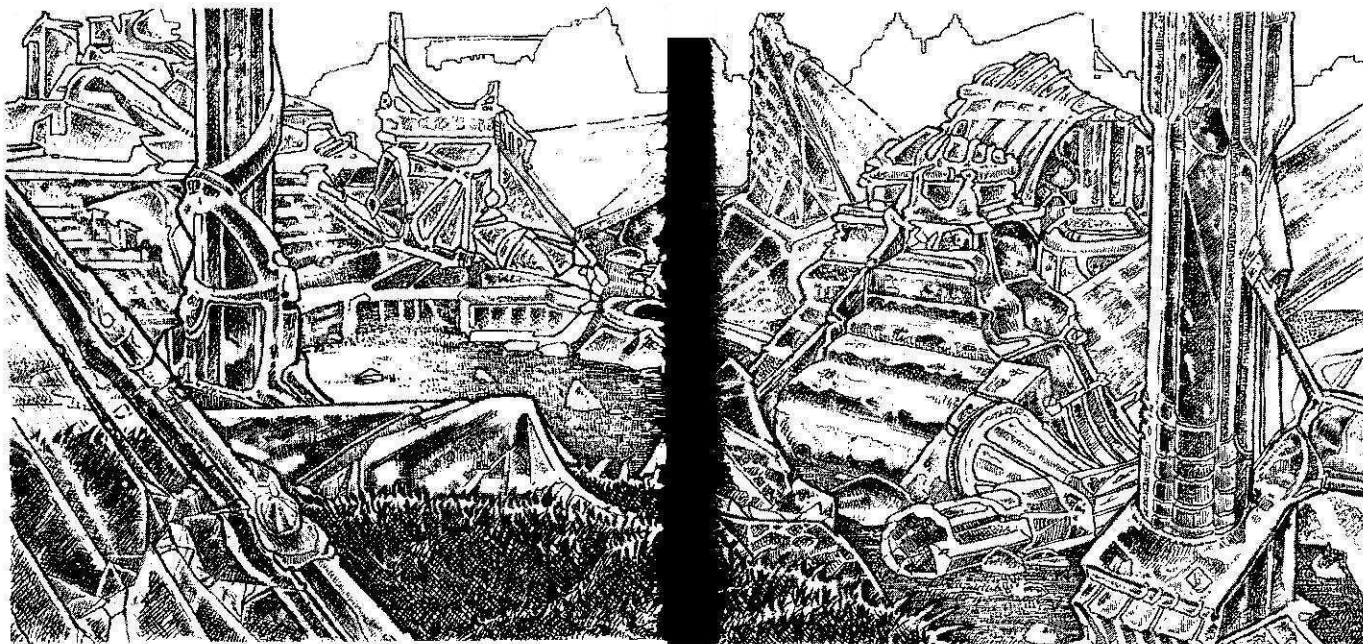
disposti alla rinfusa tra un ampio caminetto e un lungo banco di pietra. Dall'altra parte della stanza, a due passi da una porta che conduce con tutta probabilità alle cucine, sale una scala a chiocciola. L'oste, un ometto grassottello, depone il piatto che portava sopra la testa, nonostante l'incredibile bassezza dei soffitti, e ti si avvicina sorridendo. Apre bocca per darti il benvenuto, ma improvvisamente uno spaventoso fracasso lo costringe a voltarsi. Gettando un'occhiata sopra la sua spalla, vedi due uomini e un ragazzo che litigano violentemente attorno ad un tavolo rovesciato. I clienti più vicini all'uscita lasciano precipitosamente la sala lanciando sguardi preoccupati verso i litiganti, mentre l'oste corre dietro al bancone chiamando aiuto. Di colpo, la disputa si inasprisce: i due uomini sguainano la spada, mentre il piccolo afferra un pesante boccale di stagno minacciando di lanciarlo contro i suoi assalitori. *Scelta 14 del Libro del Potere.*

102

Appena le tue mani sfiorano il guscio freddo e opaco dell'Uovo di Tenebra, senti una forza fantastica riversarsi in te. Non avevi mai provato in tutta la tua vita una simile sensazione di potenza. Terremoti, inondazioni, eruzioni vulcaniche, tifoni, folgori... tutte queste manifestazioni estreme della collera degli elementi sono ora al servizio dei tuoi sortilegi. Misuri l'intensità dei tuoi nuovi poteri, tutta eccitata; ma all'improvviso, accompagnato da un

grido terribile, l'Uovo di Tenebra si libera: sotto i tuoi occhi il guscio implode in migliaia di frammenti liberando una Sfera d'Oscurità che fluttua nell'aria, avvicinandosi. Quando la creatura si trova al di sopra della tua testa, senti un'ondata irresistibile che ti attraversa lo spirito distruggendoti il cuore e modificando la tua natura profonda. In un attimo dimentichi tutto quello che hai imparato nei lunghi anni trascorsi tra le fate. La tua anima trabocca di una furibonda volontà di nuocere, rinnegando ogni sentimento di bontà, di pietà e d'amore. Ormai conta solo la tua forza, divenuta soprannaturale, e la tua potenza magica, ora smisurata. Con una facilità sconcertante spazzi via le tenebre dal cratere e strappi un enorme blocco di roccia dalla parete. Poi, grazie solo alla forza di volontà, sali sulla roccia che si solleva nell'aria. Al tuo primo incantesimo, il cielo si copre di nubi nere e la folgore scende docile tra le tue mani. Al secondo richiamo, le acque si sollevano inondando il mondo di Dorgan e cancellandone città e villaggi. In lontananza, al di là dei Monti dello Scudo, un enorme drago fugge ad ali spiegate in direzione del deserto del Calderone. Scoppi in una risata acuta e satanica, poiché sai che, presto o tardi, la tua opera di distruzione raggiungerà questa vigliacca creatura che un tempo si vantava di essere il protettore di questo mondo. Ma già le tue legioni si sparpagliano nell'universo. Demoni e spiriti elementali, uniti da un'unica volontà: la volontà infernale di Caithness la distruttrice! *Fine dell'Avventura per tutti.*

103

Il Calderone! Questo nome enigmatico che eccitava così tanto la tua curiosità, quando consultavi la carta di Dorgan, nascondeva in realtà un'enorme conca, bianca come le nevi eterne dei più alti picchi dei Monti dello Scudo. Dopo una giornata di marcia in direzione est, sotto un sole infuocato, senti aumentare sempre più la delusione. A che scopo continuare? Se ti inoltri ancora in questo catino desertico avrai ben presto la gola secca, le labbra screpolate, la lingua gonfia e gli occhi bruciati dal riverbero del sole sulla sabbia. Una prospettiva che non ti alletta affatto e ti fa rimpiangere amaramente la decisione che ti ha condotto qui. Per colmo della sfortuna, il sole sta calando al di là delle montagne, riducendo a zero le tue speranze di tornare alla Porta d'Oriente prima del tramonto. Se vuoi cercare un riparo per la notte, vai all'**86**. Se preferisci proseguire subito in direzione della Porta d'Oriente, vai al **184**.

– 104 –

Quando riappare, il mostro stringe fra gli artigli la corda di un grosso sacco di tela grigia. Deposto il sacco ai tuoi piedi, ti rivolge la parola:
«Apri, e prendi il libro. Il resto mi appartiene».
Sciogli la corda, afferri l'oggetto e poi, rispettando il patto, restituisci il sacco alla creatura che riguadagna rapidamente il mare. *Un magro bottino* pensi, guardando il mostro sparire tra i flutti. Vai al **37**.

– 105 –

Lasciando libero corso alla fantasia, ti immagini sontuose architetture. Come testimoniano le rovine attorno a te, enormi blocchi squadrati affondati nel terreno, ai piedi dei quali crescono piccoli fiori neri, Seleite era una città di vetro e cristallo. Una città di una purezza irreale, senza dubbio ricca e prospera, ma che nessuna mente umana avrebbe mai potuto concepire. Di ottimo umore, vagabondi tra le rovine alla ricerca di indizi che ti permettano di scoprire l'origine di questa città e di comprendere la causa della sua decadenza. Passeggi senza meta per un'ora abbondante, lasciandoti guidare dal caso, e sbuchi infine in una piccola piazza. Al centro di un mosaico, che ricopre il selciato per un centinaio di metri, c'è una fontana di ossidiana scolpita a forma di coppa. A terra, il disegno decorativo riunisce diversi materiali: pietra, marmo, smalto e terracotta rappresentano esseri umani vestiti di nero, prosternati a terra. Le figure tengono i gomiti aderenti al corpo e toccano il suolo con la fronte in un atteggiamento di fervente adorazione. Non ti aspettavi di trovare in mezzo a questi ruderi un'opera di tale bellezza. Vai al **55**.

105 *Ecco le rovine di Seleite, la città di cristallo pura e irreale*

– 106 –

Riprendendo conoscenza, scopri una lunga sala rettangolare rischiarata da una ventina di globi luminosi che fluttuano liberi nell'aria a una decina di metri d'altezza. Per forma e luminosità, ricordano le sfere fluorescenti del lago. La tua attenzione viene attratta dai due giganteschi affreschi che decorano le pareti più lunghe della stanza. Il primo raffigura un umano in una regione montuosa, in piedi sopra un gigantesco architrave. Le due colonne di sostegno hanno l'aspetto di animali leggendari, la cui forma evoca la strana costellazione che si rispecchiava nel lago: un lungo corpo di rettile da cui spunta un paio di grandi ali. L'uomo, con la veste orlata d'oro e ricamata di pietre preziose, stringe tra le mani un libro di magia aperto. Il suo volto sollevato verso il cielo esprime al tempo stesso nobiltà e umiltà. Il secondo affresco ti getta nella più grande confusione. Quell'incredibile città costruita su una piattaforma, al centro del lago, e quell'edificio rettangolare sulla sommità di una collina che domina la città... Non ha senso! A meno che questo affresco non sia stato dipinto per mettere a dura prova la ragione dei visitatori, sei costretta ad ammettere l'esistenza di una città sommersa, nella quale la creatura del lago ti ha trascinato! Ti sei cacciata in un bel pasticcio! La massiccia porta di bronzo a due battenti, unico accesso all'edificio, si è rivelata assolutamente inamovibile. Quanto allo scrittoio che si trova al centro della sala, sul quale è posato un libro di magia identico a quello dell'affresco, è raggiungibile solo oltrepassando un cerchio di colore rosso, che il tuo occhio, allenato alla magia, ha individuato sul pavimento di marmo bianco. Vai al **190**.

– 107 –

Ad un tratto uno di loro si avvicina, ti porge un pezzo di tessuto e ti fa cenno di bendarti gli occhi. Accetti e,

guidata da una mano sicura, entri nel mondo sotterraneo delle Viscere del Rovar. *Fine dell'Esplorazione* delle Viscere del Rovar. Vai all'**Assemblea**.

108

Quando ti svegli, ti trovi sulla piazza addossata alla fontana. Dalla sorgente non sprizza più alcun getto d'acqua. Se non fosse per un desiderio irragionevole di distruggere la coppa d'ossidiana, potresti credere che tutta questa avventura sia stata solo un orribile incubo. Ahimè, questa reazione brutale, così insolita per te, rivela il sottile cambiamento che la Sfera d'Oscurità ha esercitato sulla tua personalità. D'ora in poi, lancia un dado ogni volta che scegli un'atteggiamento : il risultato indicherà il numero di punti di Danno che subisci. Con la morte nell'anima, lasci le rovine di Seleite e fai ritorno al bordo della radura. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Seleite**.

– 109 –

Avanzi sotto un sole accecante, posando lo sguardo sulle linee aggraziate di un paesaggio ondulato, su cui spiccano gruppi isolati di case circondati da campi coltivati. Nei poderi, uomini, donne e bestie da traino lavorano una terra grassa. Ad eccezione degli alberi di Yap, dei cespugli di rose e del luppolo dei folletti, è presente la maggior parte delle specie conosciute nel regno delle Fate: grano, mais, orzo, segala, colza e viti. Però qui la terra sembra meno fertile di quella di Elfham. Al di là della foschia azzurrina di Zaffiro, sotto la luce eterna del regno incantato, ogni pianta di mais porta almeno dieci pannocchie, e il grano è alto più del doppio. Mentre passi vicino a una coppia di contadini che stanno facendo una piccola pausa, due magri cavalli da tiro, attaccati ad una vecchia carretta,

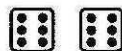
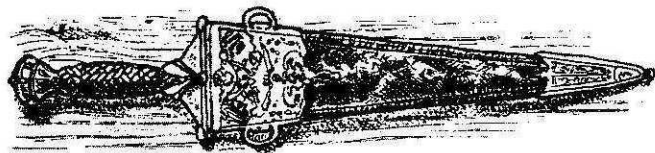
nitriscono gioiosamente. Uno degli uomini si avvicina immediatamente e ti tende il suo otre, accompagnando il gesto con un sorriso aperto. Un attimo dopo, dividi il cibo con i contadini, senza però dire cosa pensi del cibo: le gallette che ti sforzi di inghiottire sono prive di sapore. Quanto alla carne che ti offrono con tanta premura, non ricordi di aver mai avuto l'occasione di mangiare una suola così atrocemente salata. Comunque, anche se la carne è di pessima qualità, hai approfittato dell'ospitalità di questa brava gente per ottenere qualche informazione. Sebbene la loro comunità viva quasi in isolamento, i contadini conoscono Fenga e vi si recano una volta all'anno a vendere il raccolto durante la grande fiera. Grazie alla tua curiosità, ora sai che la città è composta da due quartieri ben distinti, separati dall'unico ponte che attraversa il fiume Koth: il Ponte-Sirth. A nord del ponte, si trova la Città Alta, un dedalo di viuzze che partono dal porto di Fenga e risalgono in direzione dei quartieri poveri. A sud, superata la vasta piazza del mercato, i larghi viali dei quartieri ricchi si allontanano dal centro della città. Tre ore dopo aver salutato i contadini e averli ringraziati dell'ospitalità, sei già sul Ponte-Sirth.
Vai al **132**.

– 110 –

Degli gnomi! pensi, mentre una voce tenorile risuona alle tue spalle:
«Chi sei? E perché ci segui?»
Ti volti lentamente e osservi colui che ha parlato. Il suo sguardo vivo e diffidente smentisce l'apparente bonarietà del suo volto paffuto. La sua mano stringe l'elsa tempestata di gemme di una daga grande quanto la tua. Dieci paia d'occhi stupiti si fissano su di te non appena intoni

le prime note di una vecchia ballata d'Elfham che ti torna improvvisamente in mente.

Non più piccolo di un folletto,
Non più grande di un nano,
Ma dei tre è di sicuro
Il più furbo lo gnomo.

«Per tutti i troll!» esclama la creatura che ti aveva interrogato. «Costei si aggira sulle nostre colline con l'incoscienza di una farfalla, ci vede e ci segue come una ladra, non ha paura della magia, ed ecco che si mette a cantare una delle nostre più belle ballate! Bendatele gli occhi! La presenteremo al re».
Dopo un'ora di marcia, una voce ti chiede di abbassare la testa. Non riesci a vedere nulla, ma un odore di chiuso e di umidità indica che sei entrata in un passaggio sotterraneo. Un istante dopo, la stessa voce ti autorizza a togliere la benda. Non appena i tuoi occhi si abituano alla luce artificiale, tenue e calda, che regna in questo luogo, ti rendi conto che sei in una vasta stanza, ammobiliata con una tavola e una ventina di piccoli scranni. La tavola, bassa e lunghissima, è coperta di piatti e bottiglie vuote. Al di là di una pila di stoviglie, c'è un vecchio gnomo vestito di bianco, che si alza per darti il benvenuto.
«Siediti! Il nostro appetito si fa sentire: capiti al momento giusto per metterti a tavola».
Senza prestare attenzione alla tua risposta, il re batte due volte le mani. Non credi ai tuoi occhi! Al primo battito, tutte le stoviglie vuote e gli avanzi del pasto precedente scompaiono. Al secondo, nuove vettovaglie si materializzano sulla tavola: botti di birra, caraffe di vino e d'acqua, arrosti con contorno di verdure di tutti i tipi, tacchini ripieni, pesce alla griglia, insalate, formaggi, frutta e una gigantesca torta a più strati! Affilando il suo coltello, il re commenta allegramente: «Ah... la mia cena, finalmente!»

Poi aggiunge, rivolgendosi a te:
«Devo ordinare qualcosa anche per te?» Vuoi rifiutare l'ospitalità del re degli gnomi (vai al **58**) o corri il rischio di fare indigestione (vai al **114**)?

111

Osservi le rovine che ti circondano, cacciando gli ultimi fantasmi di un sonno agitato. Seduta a terra, con la schiena appoggiata ad un blocco di cristallo, studi incuriosita un tappeto di fiori neri. Probabilmente sono loro la causa del tuo assopimento. Madre Natura riserva a volte delle strane sorprese, e il profumo di quei fiori è davvero conturbante. Esplori in lungo e in largo le rovine, senza trovare traccia di fontane o mosaici. Evidentemente hai sognato tutta l'avventura, compresa una frase che ti risuona ancora nelle orecchie: *In altri tempi avevo servitori ben più potenti di te*. La notte cade sull'antica città, è tempo di tornare verso la foresta. Vai a **Seleite**.

112

A meno di cento metri dalla riva del lago, un improvviso lampo di luce ti abbaglia. La vista ti si confonde e hai l'impressione di perdere l'equilibrio. Tutto sembra muoversi in cerchio e un terribile senso di vertigine si impadronisce dei tuoi sensi. Tenti a lungo di opporre resistenza, ma il malore ti colpisce sempre più forte. Un attimo dopo, raggiunto il limite della tua resistenza, scivoli in

uno stato di incoscienza. Se possiedi 10 o più punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **92**.

113

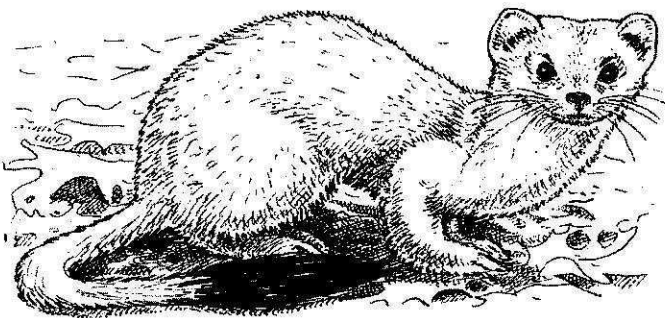
Sul finire di una lunga giornata d'attesa, trascorsa girovagando per la piazza del mercato, torni verso il palazzo. Sfortunatamente, la sorveglianza della rotonda è stata riorganizzata: ora non sono più quattro, ma ben venti le guardie appostate a intervalli regolari sotto le finestre dell'edificio. A malincuore devi ammettere che il tuo progetto è fallito miseramente! Non ti resta che tornare alla piazza del mercato, dove - magra consolazione - i Fengani stanno organizzando una festa. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai a **Fenga**.

114

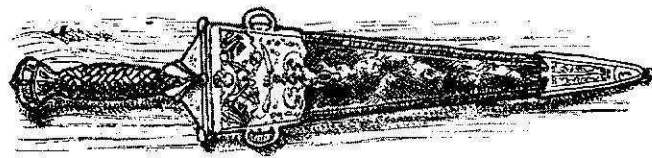
Battendo per la terza volta le mani, il re fa comparire nuove e abbondanti prelibatezze, poi mangia in silenzio lanciandoti ogni tanto un'occhiata. Mentre lo gnomo divora il secondo tacchino, scivoli in un sonno profondo, vittima di un pasto pantagruelico e di un vino troppo generoso. Al tuo risveglio, davanti a te si estende l'immensità della Grande Pianura. Quei maledetti gnomi hanno approfittato del tuo sonno per trasportarti lontano dal loro villaggio, alla frontiera tra le colline e la pianura. «Ma che razza di farabutti!» imprechi, impotente. Non ti resta che lasciare la zona. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

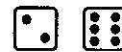
115

Al termine di una marcia durata più giorni, raggiungi finalmente la meta del tuo viaggio. In lontananza, al

limite della foresta di Andaines, vedi i Padiglioni di Selartz che si protendono verso il cielo, sotto la luce accecante del sole già alto. Una grossa nuvola di polvere, poco distante dalla città, segnala la presenza di una carovana che si avvicina lentamente. Allunghi il passo, nella speranza di raggiungerla prima che entri nei sobborghi della città di tela. Due ore dopo, salti sull'ultimo dei trenta carri del convoglio, proprio mentre il carro di testa si inoltra tra le prime tende. Preso alla sprovvista dalla tua intrusione, il conduttore, un vecchio dal volto butterato e scuro, resta un istante senza parole. Poi, visibilmente colpito dalla tua bellezza, ti offre di sua spontanea volontà il posto al suo fianco. I giganteschi teli grigi, ornati di nastri multicolori, e le numerose orifiamme, che il vento agita senza sosta, attirano il tuo sguardo ammirato. Il vecchio, mercante di professione, soddisfa la tua curiosità rispondendo alle domande che gli poni. Vai al **137**.

116

Passano due lunge giornate di ricerche infruttuose, in questa foresta dove l'umidità e la mancanza di luce rendono l'atmosfera soffocante. Seduta a cavalcioni su un ramo, a qualche metro di distanza dal tronco di un albero

gigante della foresta di Ordreth, riprendi fiato e approfitti del momento di calma per infilarti dei vestiti asciutti. Valeva la pena di scalare questo tronco bagnato e scivoloso: è stata una faticaccia ma, proprio come immaginavi, da qui puoi dominare tutta questa parte della foresta. Che paesaggio fantastico! Sotto un cielo d'inchiostro, un oceano verde si allarga a nord e a est, fino ai primi contrafforti della più estesa catena di montagne di Dorgan. Sei nel cuore della foresta di Ordreth, a metà strada tra la regione del lago e i Monti dello Scudo. Vai al **143**.

117

Dopo circa cinque minuti, Tark torna nella stanza. Un'aria di trionfo illumina il suo volto di ragazzo.
«Ho sistemato tutto!» annuncia fiero. «Questa sera, al banchetto per la grande festa del Drago, ci sarà un posto riservato a te». Dicendo questo, ti porge un pacchetto che nascondeva dietro alla schiena. «È il mio dono, in omaggio alla tua bellezza, e per ringraziarti di essere accorsa in mio aiuto in quella sudicia locanda».
Ringrazi il piccolo uomo e apri in silenzio il pacchetto: è un lungo vestito azzurro, ricamato con fili d'oro e d'argento.
«Un regalo degno di una principessa di Elfham» ringrazi.
Tark arrossisce di piacere, poi lascia la stanza dicendo:
«A dopo. Ora devo mettere a punto gli ultimi dettagli del mio spettacolo. Verrò a prenderti tra meno di un'ora».
Un'ora dopo, entri in una lunga sala dal soffitto a forma

di conchiglia. Più di cento convitati, già seduti ai loro posti, accolgono l'arrivo del nano con un'entusiastica acclamazione. Dopo averti affidata alle cure di un maggiordomo, l'ometto saluta il governatore e dà inizio al suo numero. Al centro della sala, Tark scatena l'ilarità con una sapiente mescolanza di scherzi e capriole. Cerchi di conversare con i tuoi vicini di tavola, una dama di corte e un giovanotto piuttosto attraente. Sfortunatamente, i due si mostrano poco loquaci. La tua vicina ti accorda appena un sorriso: ha occhi solo per il cavaliere seduto alla sua destra. Quanto al giovane, ti risponde allegramente:
«Perché rovinare una serata così bella con queste domande? Non è un giorno di festa?»
Un po' delusa, accetti di buona grazia il gentile rimprovero e volgi lo sguardo allo spettacolo. Il tuo ospite sta facendo mostra di una vitalità davvero incredibile. Dopo una mezz'ora di spettacolo, Tark ha ancora abbastanza energia per concludere il suo numero con una serie impressionante di piroette, l'ultima delle quali si conclude ai piedi del governatore. Poi prende posto a destra del suo protettore, lasciando il campo a un menestrello che stringe tra le mani un liuto. Il musicista saluta con un'elegante reverenza gli invitati, aspetta che si faccia silenzio, poi canta accompagnandosi con lo strumento:

I tuoi occhi, come due perle preziose,
I tuoi capelli, sottili e setosi,
La tua voce, così melodiosa,
Senza te, che senso ha la mia vita?

Vicino al lago, nella foresta
Se il fiume fedele tu segui,
Vicino al lago, nella foresta,
Allora, troverai la fata.

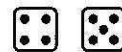
Il menestrello riprende a tre riprese le corte strofe della

canzone, modificando ogni volta il tono della voce e gli accordi del liuto. Dopo di lui si avvicendano acrobati, mangiatori di fuoco, lottatori, altri musicisti e infine Tark, infaticabile, incaricato dal governatore di chiudere la festa del Drago. Vai al **47**.

118

Se sei già stata infastidita dalle zanzare delle paludi, vai al **20**. Altrimenti, vai al **44**.

119

A testa bassa, per lottare contro il vento glaciale che ti schiaffeggia il volto, avanzi lungo una stretta gola, attenta ai possibili trabocchetti di una vecchia strada abbandonata. Il Cammino dei Conquistatori! Se, come indica il suo nome, questo luogo ha conosciuto in passato dei momenti di gloria, gli anni si sono preoccupati di cancellare ogni possibile traccia dello splendore di un tempo. Ai piedi delle pareti scoscese, rocce e detriti tappezzano il suolo sconnesso su cui prolifera una vegetazione selvaggia. Cespugli e erbacce riempiono ormai completamente i profondi solchi lasciati un tempo dalle ruote dei carri. Le sole creature che vivono in questi luoghi, delle strane e inoffensive bestiole dal pelo rossastro, hanno le loro tane negli anfratti della roccia ed escono solo al calar delle tenebre. Dopo due giorni di marcia sfibrante sotto la pioggia, consumi il primo pasto della giornata seduta su una roccia, ammirando le scoscese pareti. Gli ultimi raggi del sole al tramonto accendono le rocce di riflessi infuocati. Ahimè, in meno di un'ora l'oscurità avrà già cancellato gli ultimi riflessi del sole, che portavano un tocco di poesia e di maestosità in questo luogo dimenticato dagli dei e dagli uomini. Vai al **18**.

120

Al tocco del Passatore, la vista ti si annebbia e perdi rapidamente coscienza di ciò che accade intorno a te. Non sai bene dove ti trovi, e non riesci a ricordare le ragioni che ti hanno condotto in questi luoghi. Sono i dolorosi sintomi della perdita di 2 punti di Magia, che ti ha inflitto il Passatore delle paludi. Mentre riprendi lentamente contatto con la realtà, ti sembra di sentire il suono lontano di un corno da nebbia. Vai al **192**.

121

Cammini lentamente lungo un sentiero segnato da profondi solchi, respirando a pieni polmoni l'aria fresca e vivificante di un forte vento di ponente che soffia su questa regione disabitata. A nord, si cominciano a vedere i primi alberi della foresta di Andaines. A sud, i fianchi ripidi dei Monti del Rovar chiudono l'orizzonte. A est, come a ovest, la pianura si perde a vista d'occhio. Ispirata dalla bellezza del variegato paesaggio, intoni la melodia di una ballata dolce e nostalgica, ma, pochi istanti dopo, una visione insolita interrompe il tuo canto. Ad un centinaio di metri, delle rocce enormi sbarrano il sentiero. Aguzzi lo sguardo: la presenza di blocchi di pietra di questa grandezza, così lontano dalle montagne, è piuttosto curiosa. Una rapida occhiata alla tua carta ti permette di individuare il luogo: è segnato con il nome di Passo delle Rocce, ma non ti aspettavi di certo di trovarle proprio in mezzo al sentiero! Affascinata, decidi di osservare un po' più da vicino queste strane rocce. Vai al **24**.

– 122 –

All'improvviso, proprio mentre stai per ridiscendere a valle, senti uno strano rumore. Forse è il vento... O è frutto della tua immaginazione? Tendi l'orecchio... *Né l'uno né l'altro* pensi, alzandoti di scatto. In lontananza, si intravedono sette creature che risalgono il sentiero cantando a squarciagola. Un'ora dopo, ben nascosta tra le rocce, osservi il passaggio del gruppetto, chiedendoti se per caso non stai sognando: dei nani! La corporatura, l'aspetto e la lunga barba di questi sette montanari non lasciano dubbi. Prima d'ora, avevi avuto modo di vedere queste creature solo sulle incisioni di un vecchio libro della biblioteca reale di Elfham, intitolato *Capricci della natura*. Mentre mediti sul da farsi, uno dei nani si ferma di fronte alla parete rocciosa e grida forte, con voce profonda e roca:

«Ebroim!»

Con tutta la tua conoscenza di cose soprannaturali, trattieni a fatica un grido alla vista dello spettacolo che ti si offre: prima ancora che il nano richiuda le labbra, una parte del fianco della montagna scompare completamente, rivelando una porta, gigantesca e massiccia, che si apre lentamente verso l'esterno. I nani si infilano subito nell'apertura, la porta si richiude alle loro spalle e la montagna riprende l'aspetto di sempre. Vai al **17**.

123

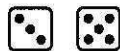
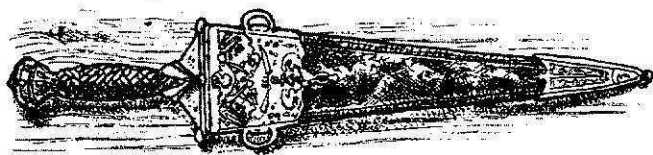
Nel cielo livido, grosse nubi si accumulano sulla catena dei Monti dello Scudo, avvolgendo le cime innevate dei

picchi più alti. Tuoni e lampi accompagnano violente folate di vento gelido che ti si infiltrano tra le vesti, costringendoti ad avanzare piegata. La tormenta è di tale violenza che non puoi fare appello a una protezione soprannaturale. In questa regione del mondo di Dorgan, gli spiriti sono così potenti che rifiutano di sottomettersi alle tue invocazioni. Raccogli le forze e avanzi a testa bassa per individuare i possibili pericoli di questo percorso gelido e impervio. La strada per la Porta d'Oriente è un autentico inferno! Vai al **49**.

124

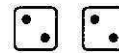
Ti rimetti in marcia, stringendo per prudenza la daga tra le mani. Nessun rumore viene a rompere il silenzio che regna nel tunnel, ma i tuoi sensi tesi allo spasimo rilevano un fatto nuovo. Via via che avanzi, la temperatura cala, indicandoti che la meta della tua esplorazione non è lontana. Poco dopo, sbocchi in un vasto spiazzo e i tuoi occhi si riabituano alla luce del giorno.
Vai al **Cuore d'Odio**.

– 125 –

Eviti di vuotare le innumerevoli coppe che diverse mani generose ti offrono: preferisci fare domande e ascoltare le conversazioni dei boscaioli. Due ore dopo, nella piccola e confortevole camera che il locandiere ti ha riservato, ripensi alle storie di Kandaroth di cui sei venuta a conoscenza. Il villaggio, fondato due anni fa, vive quasi del tutto in funzione del commercio del legno. La maggior parte degli abitanti sono originari dei quartieri poveri di Fenga, e qui sperano di guadagnare abbastanza denaro per tornare in città e aprire una bottega d'artigiano. Quanto alla foresta di Andaines, pare che soltanto Methel abbia osato avventurarsi a più di una giornata di cammino dal villaggio. Troppo affaticata, stenti a prendere sonno. All'alba, col viso gonfio e gli occhi pesti per il poco sonno, lasci la locanda del Cinghiale Zoppo, e per fortuna l'aria fresca del mattino ti rimette in sesto.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Kandaroth**.

126

Un attimo dopo, l'intera sala ride a squarciagola. Il piccoletto, dopo aver ascoltato la spiegazione dello stratagemma adottato, salta su una tavola per commentare l'avvenimento, accompagnando il suo discorso con battute irresistibili e incredibili capriole. Infatti non si tratta di un adolescente; sotto un volto giovanile si nasconde un uomo adulto, anche se poco più grande di un folletto di Elfham. Finito il discorso, Tark il Grande, il miglior buffone del mondo di Dorgan e amico fedele del signore di Fenga, si avvicina e si piega in una buffa riverenza: «Tark, buffone del re, giocatore accanito e tuo debitore per sempre. Ti prego di seguirmi al palazzo del governatore: questa sera avrà luogo una grande festa, che si celebra una volta ogni dieci anni. Questa sarà la centesima festa del Drago. Vieni con me, non te ne pentirai».
Fine dell'Esplorazione della Città Alta. Vai a **Palazzo**.

127

Poco dopo, messa al sicuro la borsa, ti mescoli nuovamente alla folla. E dopo un po' che gironzoli curiosando

qua e là, trovi e acquisti uno splendido fazzolettino di seta color sabbia, ricamato d'oro. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere dei Mercanti. Vai a **Selartz**.

128

Mai! Con un colossale sforzo di volontà riprendi il controllo della tua mente. *Caithness non accetterà mai di allearsi a una creatura così vile e miserabile!*
La risposta al tuo pensiero non si fa attendere. Appena esprimi mentalmente i tuoi sentimenti riguardo all'Uovo di Tenebra, una brusca sensazione di appesantimento ti invade il corpo: il tuo polso rallenta, gli occhi ti si chiudono inesorabilmente. La creatura trova ancora una volta la strada della tua anima, un attimo prima di farti scivolare in un sonno artificiale.
Piccola stupida! Se il mio padrone non me lo impedisse, ti farei subire delle sofferenze così raffinate da farti rimpiangere di essere nata! Ma obbedisco al mio creatore, e ti mando a lui perché possa convincerti o mettere fine alla tua miserabile esistenza!
Vai ai **Vulcani**.

129

Delusa, ti rimetti in cammino in direzione della grande piazza del mercato, dove si respira ora un'aria di festa. Una folla densa e variopinta si accalca attorno ai banchi dei mercanti, e numerosi saltimbanchi offrono spettacoli degni di interesse. Facendo buon viso a cattivo gioco, ti mescoli ai passanti e trascorri gran parte della giornata a rovistare tra le ricche mercanzie. Quando il sole scompare dietro ai tetti, cerchi una camera in uno degli innumerevoli alberghi situati in prossimità della fiera. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai a **Fenga**.

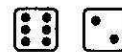
130

Rimpiangi amaramente di essere caduta in una trappola così idiota, ma ora non c'è tempo per le recriminazioni: devi fare appello a tutto il tuo sangue freddo. Devi affrontare un combattimento dall'esito piuttosto incerto: con creature simili, il minimo errore potrebbe rivelarsi fatale!

Combattimento Avanzato
Un Gigante I:11 C:10 V:35 D:3D

Se i tuoi attacchi hanno la meglio sulla resistenza dei due giganti, vai al **159**.

– 131 –

Improvvisamente, mentre ti avvicini ad un banco di frutta profumata, senti una mano anonima che tenta di sottrarti la borsa. Ti volti di scatto per individuare il ladro: è un ragazzetto piccolino, che si infila sotto un bancone per sfuggirti. Anche se non è stato abbastanza svelto da derubarti, quel mascalzoncello si merita una bella lezione! Sgomitando per farti largo, tenti di riacchiapparlo, ma il ragazzo, agilissimo, scivola tra le gambe di un imbarazzato mercante e sbuca un istante dopo dall'altro lato del banco, fuori portata. Messi in allarme dalle grida furibonde del mercante, i passanti tentano di immobilizzare il fuggiasco. Sarebbe più facile acchiappare un'anguilla a mani nude! Il ragazzo avanza a zig zag tra la gente, senza farsi acchiappare e senza perdere un solo centimetro di vantaggio. Corri tra i banchi senza perderlo d'occhio, ma, ad un tratto, un uomo più largo di un armadio ti taglia la strada. Trascinata dallo slancio, gli piombi addosso, trascinandolo in una rovinosa caduta contro un banco di ortaggi. La frutta rotola in tutte le direzioni e il venditore, furibondo, ti riempie d'ingiurie. *Scelta 8 del Libro del Potere.*

132

Se vuoi esplorare i quartieri poveri di Fenga, vai alla **Città Alta**. Se preferisci i quartieri ricchi, vai alla **Città Bassa**.

133

Dopo lunghe ore di marcia sfibrante nel freddo pungente di questa regione desolata, il tuo umore non è dei più allegri. I resti della antica strada che hai individuato stamattina e che ti ostini a seguire da più di quattro ore finiscono bruscamente ai piedi di una cava di ardesia abbandonata, scavata a cielo aperto nel fianco nudo e scosceso di una montagna innevata. Seduta tra le rocce sparpagliate all'ingresso della cava, al riparo dal vento glaciale che soffia a queste altitudini, ti concedi un attimo di riposo. Vai al **122**.

134

La creatura che si materializza tra te e lo scrittoio ti fa gelare il sangue: è un mostro dalla pelle rosea, la cui forma muta continuamente. Sembra quasi che il suo corpo sia composto da una miriade di vermi, ragni e serpenti. Sfoderi la daga d'istinto, mentre la creatura abominevole si avvicina:
«Sei mia, Caithness! Come tutti quelli che in questi duemila anni hanno sfidato la maledizione della città sommersa! Se vieni a me senza lottare, ti prometto una morte senza sofferenze e l'oblio eterno».
La voce proviene da centinaia di piccole bocche che si aprono e chiudono con un disgustoso rumore di risucchio. Non puoi aspettare, devi dare subito inizio al combattimento! La creatura che affronti è una delle più spaventose del mondo di Dorgan: il demone del lago, custode di una maledizione millenaria.

Combattimento Avanzato
Demone del lago I:29 C:20 V:30 D:6D

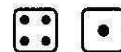
Protetto da un'aura soprannaturale, il demone possiede un'incredibile capacità di rigenerazione. Togli al mostro 5 punti di Danno ogni volta che ti infligge delle ferite. Se, nonostante questo svantaggio, hai la meglio sul tuo avversario, vai all'**85**.

135

Il giorno seguente, all'alba, prosegui in direzione del delta, evitando fino all'ultimo momento di camminare sulla riva coperta di fango scuro e scivoloso. Raggiunta la tua meta, in pochi minuti individui a meno di un metro di profondità delle lunghe alghe, in cima alle quali brillano delle piccole sfere fluorescenti, simili a perle in cui siano racchiusi piccoli diamanti. Se il tuo totale di Potere è uguale o superiore a 10, vai al **26**. Altrimenti, vai al **150**.

136

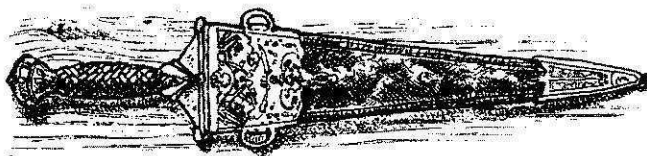
Quando finalmente recuperi l'uso dei sensi, ti trovi sotto un gigantesco portale che attraversa tutta la larghezza di un passaggio scavato tra le montagne. Per le ali di Mederlhin! La lettura del libro di magia ti ha trasportato sotto la Porta d'Oriente, nel luogo esatto in cui si trovava l'uomo dalla veste ornata d'oro e pietre preziose rappresentato nell'affresco.
«Eh sì, piccola figlia delle fate, ti trovi a est del mondo di Dorgan, sotto la Porta d'Oriente».
Il volto paffuto, i folti baffi e le sopracciglia cespugliose del vecchio, che ti sorride amichevolmente, ti ispirano un'immediata simpatia. Ma quando il tuo sguardo incrocia il suo, l'inquietudine si impadronisce nuovamente di te. I suoi occhi, simili a topazi screziati d'ametista, bril-

136 *Nella città risorta dalle acque incontrerai le creature fatate di Elfham*

lano di luce soprannaturale. Istintivamente, sguaini la daga.
«Per il demone del lago! Cosa vorresti fare con quel bel mazzetto?»
«Ahia» gridi, aprendo la mano. Al posto della daga c'è ora un fascio di rose.
«Accipicchia! Sono così vecchio che dimentico i rudimenti dell'arte. Rose al posto di tulipani! Beh, a tutti può capitare di sbagliare, no? ...Ma basta con gli scherzi!»
Magico, fatato, meraviglioso, miracoloso, mirabile... Non riesci a trovare la parola adeguata a descrivere lo spettacolo che si offre ai tuoi occhi. Il vecchio, sollevando le braccia mentre parlava, ha fatto comparire una corona di stelle brillantissime nel chiaro cielo diurno.
«La costellazione del Drago, Caithness, come nessun mortale l'aveva più vista da mille anni».
All'improvviso dalle stelle si sprigiona un fiotto di luce che investe il vecchio, circondando il suo corpo di un'aureola così brillante da obbligarti a chiudere gli occhi. Ora la voce che risuona ha preso una sfumatura irreale.
«Congratulazioni, Caithness. Distruggendo il demone della città del lago e leggendo il messaggio sul libro di magia, hai sconfitto la maledizione che pesava su questo mondo. Grazie al tuo coraggio, la creatura malefica che si apprestava a prendere possesso di Dorgan, come aveva già tentato di fare mille anni fa, subisce una nuova e durissima sconfitta, e io ora sono finalmente libero dal vincolo del silenzio che mi era stato imposto dai maghi della città del lago. Oggi stesso distruggerò l'Uovo di Tenebra del cratere di Andaines, prima che si trasformi in una nuova Sfera d'Oscurità... A meno che tu non l'abbia già fatto, naturalmente! E adesso, apri gli occhi!»
Il sole si riflette sulle scaglie multicolori di una creatura al cui confronto tu sei un piccolo granello di polvere. Trasportata nel cavo di una mano più larga di un lago,

armata di artigli più lunghi degli alberi di una foresta, raggiungi la città risorta dai flutti, dove potrai riunirti alle creature fatate della foresta di Elfham, tornate nel mondo di Dorgan per volontà del drago.
Fine dell'Avventura per tutti.

– 137 –

Grazie al mercante vieni a sapere che la città di Selartz è una città aperta, composta da quattro quartieri ben distinti. A sud, ci sono gli Alti Padiglioni. È lì, sotto quelle immense tende, che risiedono i padroni di Selartz: mercanti arricchiti con i loro servitori, avventurieri divenuti mercenari, povera gente assunta per i lavori domestici e artisti di tutti i tipi. Risalendo verso nord, a fianco della pista che attraversa Selartz da est a ovest, c'è il quartiere dei Mercanti, dove hanno sede botteghe di tutti i tipi e di tutte le grandezze. Il mercato, che si tiene qui ogni giorno, non ha nulla da invidiare a quello del porto di Fenga, la città mercantile della costa ovest di Dorgan. Da mattina a sera, questo quartiere di Selartz, dove si trovano anche i migliori alberghi della città, vive ad un ritmo frenetico. Dopo il quartiere dei Mercanti, avvicinandosi alla foresta di Andaines, si entra nella parte della città riservata all'esercito regolare di Dorgan. Vi è acquartierato uno squadrone di cavalieri, per la maggior parte originari di Fenga

e della Città Fortezza; il loro compito è far sì che nella città regni l'ordine, fatta eccezione per gli Alti Padiglioni, dove i mercenari dettano legge. Inoltre, i cavalieri organizzano anche i servizi di scorta alle numerose carovane che attraversano regioni pericolose. Infine, al confine con la foresta di Andaines, un po' discosto dal resto di Selartz, c'è il quartiere povero, meglio conosciuto come Corte dei Miracoli. Questo quartiere, sorto sulle rovine dell'antico sito di Selartz, quando questa città era solo un villaggio di boscaioli, è diventato il rifugio di tutti i diseredati e degli avventurieri in cerca di un'illusoria fortuna. Solo la legge del più forte viene rispettata in questo luogo. Persino i soldati evitano di inoltrarsi nelle sue vie dopo il tramonto. Ringraziato il mercante, scendi dal carro. Cosa farai adesso? Vai al **15**.

– 138 –

Pochi minuti più tardi, dopo aver ispezionato la cabina alla ricerca di altri oggetti - peraltro senza risultato - decidi di tornare indietro. Non ci tieni a farti sorprendere dalla marea in questa lingua di sabbia, e hai già ottenuto la risposta all'interrogativo principale: alcuni marinai sono sopravvissuti al naufragio, e hanno pensato bene di saccheggiare a fondo il relitto. Vai al **37**.

– 139 –

«E così, sotto un'apparenza innocente si nascondeva un'anima dannata! Un'anima nera quasi quanto quella

dell'Uovo di Tenebra! Vieni a me, Caithness, e posa le tue mani sul guscio che mi tiene prigioniero. Liberami, e regneremo insieme per l'eternità su questo miserabile mondo di umani, gnomi, giganti e nani».
Anche se diffidi di lei, sai che questa creatura non ti sta mentendo: ti propone di dividere un potere immenso, da pari a pari. Eppure, il terribile ricordo delle mutazioni subite dalla foresta di Andaines pesa sulla tua coscienza. Se accetti la proposta di questa creatura, corri il rischio di diventare schiava di uno spirito malefico, assetato di sangue e distruzione. Vuoi rinnegare il tuo passato, accettando l'offerta dell'Uovo di Tenebra (vai al **102**), o raccogli le tue ultime forze mentali e tenti di resistere al magnetismo di questa creatura (vai al **128**)?

– 140 –

Anche se è troppo tardi per avvertire la carovana dei progetti dei briganti, puoi ancora tentare di dare il tuo aiuto. Ti precipiti verso la Porta d'Oriente e raggiungi il tuo obbiettivo cinque minuti dopo, ansimando per il violento sforzo a cui ti sei sottoposta. A un centinaio di metri da te, il combattimento infuria. Tra i pilastri della Porta d'Oriente, dieci soldati affrontano coraggiosamente una ventina di briganti. Come se non bastasse, cinque prigionieri utilizzano le loro catene per ostacolare i movimenti dei soldati. Una trentina di cadaveri giacciono al suolo, trapassati dalle frecce. Concentrando tutta la tua energia per invocare le forze elementali, entri nella battaglia per soccorrere i soldati. Vai al **43**.

– 141 –

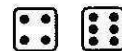
L'aria di mare e la fatica accumulata negli ultimi giorni ti giocano un brutto tiro. Hai dormito molto più a lungo di

quanto volessi: quando apri gli occhi, il sole sta già tramontando e un forte vento di ponente soffia sulla zona. Vai al **198**.

142

Le lunghe zampe del ragno d'acqua si ripiegano sotto l'enorme corpo. La creatura vacilla un istante, poi crolla sollevando una miriade di schizzi. I tuoi vestiti vengono schizzati dal fango e dal sangue verde del mostro. Combattendo contro un forte senso di nausea, ti sforzi di prendere una decisione. Se la piega presa dagli avvenimenti ti spinge a fare dietrofront, vai alle **Paludi**. Se prosegui testardamente nell'esplorazione, vai alla **Terra dei Dannati**.

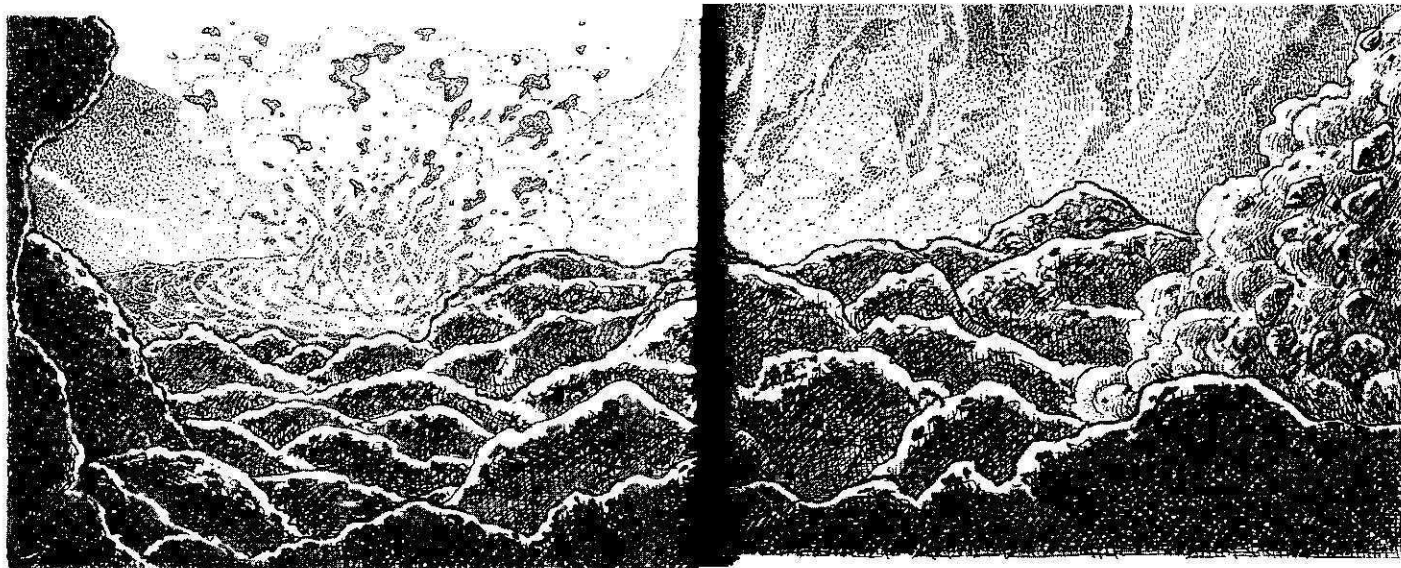
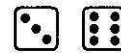
– 143 –

Ti congratuli con te stessa per l'intuizione che ti ha suggerito l'arrampicata fino a questo posto d'osservazione. Da qui, riesci a vedere in direzione nord-ovest una lunga colonna di fumo bianco che sale verso il cielo coperto di nubi. Del fumo! Ecco qualcosa che non ti aspettavi: come hai avuto modo di notare in questi ultimi giorni, bruciando il legno di questa foresta, si ottiene solo un gas irrespirabile. Gli spiriti elementali che hai più volte invocato si sono rifiutati di produrre la benché minima fiamma. Uomo o animale, la creatura che vive nel cuore di Ordreth deve avere una buona riserva di legna da ardere... a meno che non si tratti di una potenza soprannaturale che riesce a controllare gli spiriti della foresta! Soddisfatta della scoperta, decidi di consumare senza indugio il primo pasto della giornata. Al diavolo le comodità! Hai una fame da folletto! Sfortunatamente, appena apri il sacco, si alza un forte vento che minaccia tempesta.

Non puoi restare qui: riponi in fretta gli abiti umidi nel sacco e raccogli i capelli in una coda di cavallo, quindi ti prepari alla discesa. Vai al **53**.

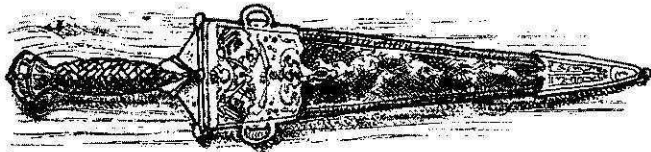
144

Quali che siano le sue intenzioni, la creatura che ti ha spedito in questo luogo ti ha riservato una sorpresa piuttosto sgradevole! Riprendi conoscenza su una piccola piattaforma, all'ingresso di una grotta scavata in una parete verticale di roccia. È uno spuntone a picco, da cui contempli uno spettacolo apocalittico. Non credi ai tuoi occhi! In questo mondo sconosciuto, il sole ha il colore del sangue, e i suoi raggi brucianti incendiano un paesaggio sul quale il fuoco regna sovrano. A perdita d'occhio, tra cielo e terra, ma per fortuna a buona distanza sotto di te, si estende una coltre di scorie incandescenti da cui emergono cime di vulcani dai fianchi coperti di lava. Ogni tanto si alza un boato terribile, precedendo di pochi secondi una formidabile eruzione che proietta ad altezze incredibili dei getti di lava incandescente. Vai al **172**.

– 145 –

Ancora una volta, la presenza malefica dell'Uovo di Tenebra ti annebbia lo spirito. Nella penombra del cratere

144 *Un rimbombo spaventoso precede una violenta eruzione di lava*

di Andaines, la mutazione del Cuore d'Odio trasmette un messaggio al tuo cervello:
Caithness, mia anima gemella in questo mondo, temevo che ti fosse successo qualcosa e disperavo ormai di rivederti. Ma questa volta spero che sarai degna di me e del mio padrone. Vieni a me, lascia che io sondi la tua anima.
Se possiedi 8 punti di Potere ▬, vai al **102**. Altrimenti, vai al **156**.

146

Cammini per una decina di minuti, poi spingi la porta di una locanda rumorosa. Al di là di una cortina di fumo si intravede una vasta sala, dove una cinquantina di boscaioli, seduti comodamente attorno ai tavoli, vuotano grossi boccali di birra. Muovi qualche passo verso l'oste, e già una decina di sguardi avvinazzati e concupiscenti si posano su di te. L'aspetto misero di questi uomini vestiti di stracci e il rivoltante odore di tabacco, alcool e sudore che appesta la sala ti fanno rimpiangere il calore della casa di Methel. *Scelta 4 del Libro del Potere.*

147

La casetta, rischiarata da due alte finestre dalla vetrata multicolore, occupa il centro del giardino. Sopra l'unica porta, una tavoletta sopporta il peso di una statuina di giada raffigurante una donna che suona la lira. Sul piedistallo di marmo bianco della scultura, un messaggio scol-

pito nella lingua delle fate attira inevitabilmente la tua attenzione:

Solo il ricordo del passato splendore
potrà vincere il mio desiderio di solitudine.

Impaziente, abbassi la maniglia della porta. Se possiedi almeno 8 punti di Potere, vai al **36**. Altrimenti, vai al **51**.

148

Hai appena capito la vera natura del padrone di questo universo, quando una voce si alza, bassa e melodiosa. Una voce suadente che, partendo dal centro della piazza, si ripercuote sulle mura di cinta:
«Io ti conosco, Caithness, e mi auguro che tu sia venuta in amicizia. Ho atteso e desiderato a lungo la tua visita. È troppo tardi, nonostante il male che hai fatto al mio più fedele servitore, per sottrarti alle forze cieche che governano il tuo destino? Sono ancora in tempo ad aiutarti a evitare la rovina che ti minaccia? Vorrei tanto che tu accettassi il mio appoggio e i miei consigli!»
Scelta 16 del Libro del Potere.

149

La forza che sondava il tuo spirito sembra ritirarsi, e un nuovo messaggio trova la strada della tua mente:
Paragonati ai miei, i tuoi poteri fatati sono ben poca cosa... Nondimeno, per ricompensare il tuo coraggio, ti permetterò di incontrare il mio padrone. Ti rendi conto, spero, dell'onore che ti concedo, Caithness. Non deludermi ancora una volta!
Nel momento in cui l'Uovo di Tenebra ti libera dalla sua presa, sei vittima di un potente sortilegio soporifero.

Senza avere neppure il tempo di portare la mano all'elsa della daga, scivoli nell'incoscienza. Vai ai **Vulcani**.

150

Quando ti abbassi per esaminare queste curiose piante, una forza irresistibile ti costringe a chiudere gli occhi. Non puoi sfuggire alle vibrazioni ipnotiche emesse dalle sfere fluorescenti. Un'immagine, ripugnante e affascinante al tempo stesso, si forma nella tua mente. Rappresenta un orribile mostro dal corpo rosa, la cui forma muta in continuazione. Sembra quasi fatto di piccole creature in frenetico movimento. Nel momento in cui la potenza psichica della creatura del lago ti libera dalla sua stretta, ti senti spossata come se fossi appena uscita da un terribile combattimento. L'esperienza telepatica che hai appena vissuto ti ha considerevolmente indebolito. Sotto l'influsso delle sfere, che ora brillano di una luce fantastica, hai perso 4 punti di Magia. Vai al **Lago**.

151

Seguendo la riva nord del Koth, costeggi una fila interminabile di depositi che si estendono a vista d'occhio prima e dopo il Ponte-Sirth. Per la gente indaffarata che carica e scarica i bastimenti la giornata volge finalmente al termine. Una folla rumorosa, brulicante e affannata defluisce dai moli verso il labirinto di stradine del quartiere povero di Fenga. Molti si dirigono verso una delle numerose locande della zona. Nonostante l'ora tarda, alcuni carri carichi di merci escono ancora dai depositi e si avviano lungo la strada in direzione del ponte o dei battelli ormeggiati alle banchine. Poco tempo dopo, mentre la folla comincia a diradarsi, vedi un curioso personaggio: è una giovane donna dal volto emaciato, appoggiata al parapetto di una grande barca, che sembra osser-

varti con insistenza. Guardandola meglio, scopri che il suo ampio mantello di velluto rosso nasconde un corpo di spaventosa magrezza, ornata peraltro da preziosi gioielli la cui bellezza stona un po' con l'atmosfera di questo quartiere. Poi, tornando a esaminare il viso, incroci uno sguardo strano. Uno sguardo che esprime allo stesso tempo attesa, paura, speranza e solitudine. *Questa donna ha bisogno d'aiuto!* pensi, rendendoti improvvisamente conto che marinai, mercanti e passanti fanno un largo giro per evitare di passarle accanto. Se non resisti un secondo di più alla richiesta silenziosa della misteriosa sconosciuta, vai al **2**. Se temi di andare incontro a qualche guaio, avvicinandoti a lei, vai al **101**.

152

Scostando al tuo passaggio le erbe alte, che ti arrivano alle spalle, cammini lentamente, affascinata dal canto degli uccelli e dall'odore di fiori di questa immensa terra vergine, la cui superficie ondeggia come un oceano, in balìa dei capricci di un vento leggero e caldo. La bellezza della Grande Pianura di Dorgan al tramonto tocca corde profonde nel tuo animo.
Tuttavia, alla fine della giornata, un evento inatteso viene a spezzare l'incanto dell'esplorazione. Un gruppo di cavalieri si sta avvicinando a tutta velocità da est. È troppo presto per capire se sono amici o nemici e così, mentre centinaia di uccelli, spaventati dal martellìo degli zoccoli, spiccano il volo, ti tuffi senza esitare tra le erbe alte per passare inosservata. Vai al **42**.

– 153 –

Dopo aver superato i numerosi ostacoli che intralciavano il tuo cammino, sbuchi improvvisamente fuori dalla foresta, a pochi passi da un cratere oscuro del diametro di

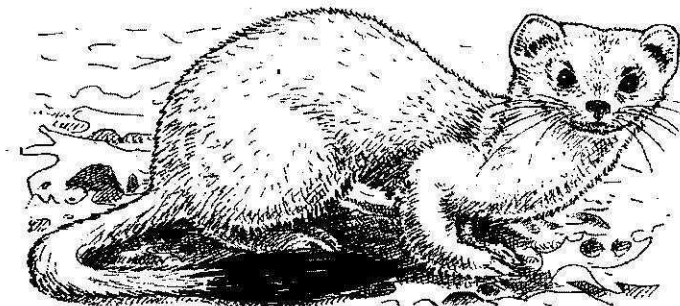
più di un chilometro. Non ci vuole un grande sforzo d'immaginazione per indovinare che un gigantesco meteorite deve essersi schiantato qui centinaia di anni fa. Avvicinandoti, scopri con stupore che la luce del giorno non penetra nel cratere. L'infossamento è così nero che hai l'impressione di contemplare la superficie di un lago dalle acque stagnanti, e di vedervi riflesse le grigie nuvole gonfie di pioggia che nascondono il sole. Tutto intorno al cratere, la vegetazione è totalmente assente. Ad un tratto, senti delle onde malefiche che fuoriescono dal baratro: evidentemente la tua presenza ha risvegliato la creatura che si nasconde sul fondo del cratere, e ormai è troppo tardi per tornare indietro! Vai al **179**.

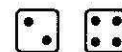
154

Al tuo risveglio, ti trovi in un luogo sconosciuto, oscuro e silenzioso. Un cupo presentimento ti angoscia: senti che l'unica via di scampo sarebbe una fuga immediata. Ma quando tenti di muoverti, i tuoi muscoli si rifiutano di obbedire agli ordini del cervello. Terrorizzata, ti rendi conto di non sentire più il tuo corpo. Un atroce dubbio ti assale: hai forse già lasciato il mondo dei vivi? Poi, improvvisamente, una voce misteriosa si fa strada fin nella tua mente:
Ucciderti? E a quale scopo? La tua morte non mi sarebbe di alcun sollievo; e neppure mi divertirebbe. Un tempo, forse...
Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **177**. Altrimenti, vai al **111**.

– 155 –

Soggiogate dal tuo potere, le fiamme si protendono verso di te. Mentre prendi il controllo del fuoco, percepisci la

presenza di una forza fantastica, di un'entità immateriale che scatena tutta la sua energia per far fallire il tuo progetto. Lotti ferocemente contro la volontà che si oppone alla tua: simili a lunghe dita adunche, le fiamme rifluiscono verso la creatura. Metti tutta la tua forza in questo confronto... sotto il tuo sguardo attonito, il fuoco si ritrae, consumando la creatura che urla di dolore. Un attimo dopo, una volta superata l'emozione, avanzi nuovamente nel tunnel. Le fiamme si sono volatilizzate, lasciando a terra un mucchietto di cenere rossastra come unica testimonianza dell'esistenza del loro prigioniero. Piuttosto di perdere un servitore, il signore di questo mondo ha preferito distruggerlo. Vai al **124**.

156

Povera pazza! Come speri di ottenere il favore del nostro padrone e signore? La tua anima è troppo pura, e i tuoi sentimenti troppo onesti. Il tuo cuore non è ancora pronto per esercitare i poteri dell'odio, quindi meriti la punizione che ora ti infliggerò.
Di colpo, come uscite dal nulla, delle fiamme verdi ti circondano da ogni parte: perdi conoscenza, e ti sembra di venir dilaniata in milioni di particelle. L'ultima cosa di cui ti rendi conto è che stai perdendo tutti i tuoi poteri magici.

Quando riprendi conoscenza, sul bordo del cratere, sei distesa su uno strato di poltiglia nera e maleodorante: hai perso 1 punto di Magia a causa dell'attacco dell'Uovo di Tenebra. Appena riesci a rimetterti in piedi, riprendi il cammino attraverso la foresta in decomposizione.
Vai ad **Andaines**.

157

Dopo lunghe ore di marcia, tocchi finalmente la terra ferma, ma una brutta sorpresa ti attende. Un sudore freddo ti corre giù per la schiena: hai appena scoperto quattro grosse sanguisughe nerastre che, attaccate ai tuoi polpacci, ti stanno succhiando allegramente il sangue. Agendo d'impulso, tiri con tutta la tua forza, ma le ventose restano saldamente attaccate alla tua pelle, procurandoti una fitta lancinante. Il violento dolore ti aiuta però a riprendere il controllo di te stessa: questi mostri ti hanno ispirato un tale disgusto che hai agito più stupidamente di una gallina! Ora, assolutamente calma, chiami alla riscossa le forze elementali e, pochi minuti dopo, la fiammella invocata compie il suo dovere. Le sanguisughe cadono a terra; sollevi il tallone per schiacciarle ma vieni sopraffatta da un inatteso senso di fatica.

Combattimento Semplice : 1D

Se sopravvivi al salasso delle sanguisughe, vai al **31**.

158

Poco dopo, ti accorgi che la voce di questo essere si è impadronita della tua volontà. Il discorso, apparentemente pacifico, aveva il solo scopo di attenuare la tua diffidenza per il tempo necessario a impadronirsi di te, corpo e anima: sei caduta, senza resistere, in un sonno di pietra.

Quando apri nuovamente gli occhi, hai davanti a te un paesaggio che conosci fin troppo bene: sei tornata ad Andaines, in prossimità del cratere. In un solo istante, capisci cosa ti ha fatto il Cuore d'Odio. Gli alberi contorti, gli insetti brulicanti sul suolo, le onde malefiche dell'Uovo di Tenebra... tutto ciò che vedi ti colma di disgusto, ma l'idea di affrontare le forze che impongono un simile giogo alla natura non ti sfiora neppure. Sei diventata un'alleata dell'Uovo di Tenebra nel mondo di Dorgan, e una fedele servitrice del Cuore d'Odio. Non potrai più adottare un atteggiamento o quando troverai la frase *Scelta del Libro del Potere* nel corso della tua avventura. Vai ad **Andaines**.

– 159 –

Perquisendo i corpi dei due giganti che giacciono ora ai tuoi piedi, fai una scoperta agghiacciante: le collane e i braccialetti dei due mostri sono intagliati in ossa umane! Un attimo dopo, recuperato il sangue freddo, trovi una roccia su cui sono incise tre figure: la prima rappresenta una sorgente che sgorga da una caverna, la seconda una gemma e la terza il volto dei giganti.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Passo delle Rocce**.

160

Percorsa una decina di metri, ti fermi di colpo. Il ponte è sorvegliato! Oltre la cortina opaca dei vapori caldi, nonostante il rumore lontano della cascata, senti distintamente la conversazione che si svolge tra tre uomini.
«Quanti saranno, secondo te?»
«Non saprei... Senza dubbio una dozzina, armati di lance, archi e spade».
«Hai idea di quello che scortano?»

«Ah questo no! E ficcati bene in quella testaccia che una recluta non deve fare queste domande. Nelle bande di razziatori come la nostra solo il capo si interessa di queste cose. Credimi, se non lo ha detto a noi anziani, non verrà certo a dirlo ad un giovincello come te!»
«Va bene, va bene... non è il caso di arrabbiarsi! Volevo solo sapere...»
«Niente! Non volevi sapere niente! Nella nostra confraternita si tiene il becco ben chiuso. Ricordalo, se vuoi invecchiare e diventare ricco».
Trattieni il fiato, mentre un silenzio pesante cala tra i due uomini; un silenzio rotto da una terza voce.
«Allora, non vorrete farvi il sangue cattivo! Tark fa bene ad ammonirti, tra noi il silenzio è d'oro. Detto questo, devo ammettere che anch'io sono curioso di sapere che razza di bottino troveranno i nostri su quella carovana».
A queste parole, il silenzio cala nuovamente tra i razziatori. Nel frattempo, mediti in silenzio sul da farsi.
Scelta 2 del Libro del Potere.

161

Ora possiedi un'armatura di Mildrilth che diminuisce il tuo punteggio di Danno in proporzione considerevole (togli 5 punti al tuo punteggio di Danno). Un'ora dopo, dopo aver nuovamente accettato la condizione della benda, fai ritorno alla sala dalle pareti venate. Quel prezioso metallo viene usato dai nani per tutte le loro armature; uscendo dalle Viscere del Rovar, indossi la tua e riprendi la ricerca.
Fine dell'Esplorazione. Vai alle **Viscere del Rovar**.

162

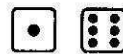
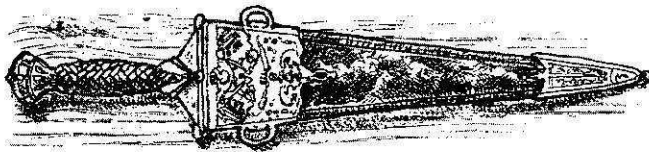
Il tuo coraggio fa meraviglie! Picchiando a tutta forza, riduci all'impotenza tre boscaioli e metti in fuga il resto

del gruppo. A tutta velocità, prima che venga dato l'allarme, scavalchi la palizzata che circonda il villaggio, alta poco più di tre metri, e corri attraverso i campi in direzione della foresta, dove giungi al levar del sole.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Kandaroth**.

163

Per tutti i venti! Se la presenza di uccelli non ha nulla di strano, è però abbastanza curioso che tutte le creature alate della regione si siano date appuntamento ad un centinaio di metri dal tuo bivacco! Dopo una notte agitata e scomoda, osservi con inquietudine la nube di uccelli bianchi con le zampe blu che turbina e volteggia sopra il mare in un concerto di grida assordanti. Punta dalla curiosità, lasci la foresta e, volgendo la schiena al levante, ti incammini in direzione delle alte scogliere del golfo di Sirth. Attraversi il Cammino dei Conquistatori, che separa la foresta dalla costa, fermamente decisa a risolvere il mistero di questo sorprendente assembramento.
Vai all'**83**.

164

Finalmente l'entità si decide a manifestarsi, e ti prepari ad assistere all'impari combattimento. Un'onda di tre metri d'altezza avanza nella stretta gola a velocità vertiginosa. Una mano immateriale sembra guidare i flutti ruggenti che si abbattono senza pietà sul piccolo esercito di barbari. Pietrificata dall'improvvisa apparizione, che ti getta nell'oscurità totale, ti accorgi improvvisamente che un freddo intenso regna ora nella grotta, un freddo innaturale che attraversa la protezione magica del tuo mantello, serra i tuoi muscoli in una morsa di ghiaccio e rallenta il battito del tuo cuore.

In un soffio, mormori: «È così che mi ringrazi?»
Dopo un silenzio angosciante, una voce che sembra giungere dall'oltretomba ti risponde nella lingua del mondo di Dorgan:
«Cinquanta anime! Una caccia così buona vale bene un consiglio. Non dovrà esserci una prossima volta. Altrimenti, per soddisfarmi, dovrai offrirmi il sacrificio della tua vita!»
Dopo queste parole, una forza irresistibile ti precipita in un sonno inquieto da cui emergi solo alle prime luci del giorno, terribilmente intontita. La prima occhiata che lanci al Cammino dei Conquistatori conferma i tuoi presentimenti... Non hai sognato! Cinque metri più in basso non c'è più alcuna traccia delle rocce, dei detriti e dei cespugli. Tutto quello che ostruiva il passaggio è stato trascinato via. L'hai scampata bella! *Fine dell'Esplorazione per tutti.* Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

– 165 –

Raggiungi senza difficoltà il palazzo del governatore ma, nonostante i tuoi sforzi, non riesci a convicere le guardie a lasciarti entrare. I quattro uomini posti davanti all'unico accesso dell'immensa rotonda rifiutano di aprire la pesante porta di bronzo e ti osservano con diffidenza, stringendo l'elsa della spada. Aspetti il calar della notte per tentare di introdurti nella dimora del governatore attraverso una delle numerose finestre del primo piano (vai al **113**) o lasci perdere e prosegui per la tua strada (vai al **129**)?

– 166 –

Le guardie ti tengono d'occhio senza mostrarsi troppo insistenti, poi una di esse ti risponde con tono benevolo ma autoritario:
«Con mio grande dispiacere, sono obbligato a rifiutare. Senza dubbio sei nuova in questa città, poiché sembri ignorare che alle donne è proibito l'accesso nella cinta degli Accampamenti. Troverai dei buoni alberghi nel quartiere dei Mercanti, a meno che tu non conosca la parola d'ordine per gli Alti Padiglioni. Non sono autorizzato a fornire informazioni ai visitatori, ma forse posso darti un buon consiglio: non avventurarti mai da sola fuori da Selartz, e soprattutto evita il quartiere povero, quello che la maggior parte di noi chiama la Corte dei Miracoli».
Sei furibonda: non poter entrare nel quartiere degli Accampamenti solo per uno stupido e ingiustificato regolamento! Insisti, ma la guardia è irremovibile... A meno che tu non voglia affrontare tutto l'esercito di Selartz, devi rinunciare al tuo proposito. Lasci il quartiere di pessimo umore! Vai a **Selartz**.

– 167 –

Via via che li distruggi, gli zombi si polverizzano. Non ti occorre molto tempo per frugare tra i vestiti che giacciono sul suolo fangoso e scoprire, in ciascuno di essi, un medaglione di rame che reca inciso un testo scritto nell'antica lingua di Dorgan.

Maghi noi eravamo,
Prima di espiare le colpe
E pagare il prezzo del nostro orgoglio.
Il riposo e la pace troveremo,
Quando il demone del lago perirà.
Chiunque tu sia, hai il nostro perdono
Se affretti la nostra liberazione.

Lasci questo luogo maledetto, sperando di superare l'anello di nebbia delle paludi prima che faccia notte e, pochi minuti dopo, la tua costanza trova la giusta ricompensa. Vai al **192**.

168

Dopo aver aggirato un'alta cresta situata a sinistra del torrente, raggiungi la base di una parete che si innalza quasi verticalmente fino all'entrata della grotta. Con tuo grande stupore, un raggio di luce sembra filtrare dall'apertura. Le arrampicate non sono il tuo forte, ma hai avuto spesso occasione di dare la scalata a qualche albero dal tronco più liscio di questa parete. La distanza è breve, al massimo venti metri, ma l'umidità rende l'impresa più difficile. Al minimo passo falso, rischi di romperti l'osso del collo! I minuti scorrono lenti mentre mediti sulla decisione da prendere. Pensi che l'esplorazione di questa caverna valga un rischio così grosso (vai al **32**) o cambi idea e ti dirigi verso il bacino (vai al **76**)?

– 169 –

Appena ti inoltri tra le rovine di Seleite, una forza irresistibile ti costringe a chiudere le palpebre. Sei immersa in una totale oscurità, incapace di muoverti, e poco a poco scivoli nell'incoscienza mentre strane voci si fanno strada nella tua anima.
Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **177**. Altrimenti, vai al **111**.

170

Se hai già incontrato un vecchio mercante, vai al **15**, altrimenti vai al **115**.

– 171 –

Dall'inizio della tua avventura, non hai mai provato tanta nostalgia del regno delle Fate come in questi momenti. In questa casetta modesta, mentre canti le dolci melodie di Elfham, il tuo cuore vibra felice all'unisono con questa gente semplice e generosa. Dopo una zuppa accompagnata da un pezzo di pane, qualche fetta di salame e da un boccale di birra, ti prepari allegramente al meritato riposo. Prima di addormentarti, ripensi alle parole di Methel: «Mentre giravo per la foresta, a nord del villaggio, alla ricerca di piante medicinali, ho trovato le rovine di una città di cristallo e vetro. L'erba attorno era tappezzata di fiorellini neri di cui ho voluto raccogliere un mazzetto. Un mazzetto che quasi mi costava la vita! Appena ho aspirato il profumo di quei fiori, la testa ha cominciato a girarmi. Ho lottato con tutte le mie forze contro il veleno che mi annebbiava la vista e mi tagliava le gambe; poi, ho cercato di raggiungere il villaggio, ma sono svenuto al limite della nostra radura».
Il mattino seguente, un'ora prima dell'alba, esci di nascosto dalla casa di Methel e poi, scalando la palizzata alta tre mentri, lasci il villaggio di Kandaroth. Non ti piacciono gli addii strazianti. Il tuo unico rimpianto è non poter vedere la faccia felice di Faon quando troverà, al suo risveglio, la minuscola stella che gli hai posato sul palmo della mano. Nel corso degli anni, la stella di Elfham crescerà con lui, migliorando sempre più le sue doti per il canto e la musica. Senza voltarti, raggiungi ben presto la foresta. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

– 172 –

Distogliendo lo sguardo da questo paesaggio fantastico, entri nella grotta, fermamente decisa a scoprire la fonte di una simile esplosione di forze elementali. Qui, tutto

porta il segno di un temibile signore. Non ti resta che giocare l'unica carta che hai a disposizione: un tunnel, rischiarato dalla luce rossa e sinistra, largo quanto basta perché tu possa passarci e abbastanza alto da non dover piegare la testa. Avanzi nello stretto budello. La luce sembra provenire dalle pareti, come se l'intera montagna fosse viva. Sotto i tuoi piedi, il terreno risale in leggera pendenza seguendo un tracciato sinuoso. Vai all'**88**.

173

Al termine di una lunga giornata, penetri in una parte della foresta di Andaines dall'aspetto agghiacciante. In questo luogo, una forza malefica stravolge inesorabilmente la natura. Il tronco degli alberi è marcio, lunghe liane pendono mollemente fino a terra, il suolo brulica di insetti, che si divorano l'un l'altro presi da un'inesplicabile frenesia. Guardandoti attorno, con i sensi tesi allo spasimo, hai l'impressione che qualche creatura demoniaca avveleni la vegetazione a piccole dosi, per gioire più a lungo dello spettacolo della loro sofferenza. Per tutte le fate d'Elfham! Caithness non permetterà mai che si distrugga l'opera della creazione senza intervenire. Dominando l'angoscia che ti attanaglia, prosegui verso la sorgente del male, fermamente risoluta a mettere fine al giogo malefico che pesa su questa parte della foresta.
Vai al **153**.

174

Un'ora dopo, mentre costeggi un'ampia collina seguendo il corso di uno dei numerosi ruscelli che bagnano la regione, perdi di vista i ragazzi. Improvvisamente, l'aria sembra brillare di migliaia di scintille multicolori e senti un penetrante odore di mughetto che si spande nell'atmosfera. Paralizzata dalla sorpresa, assisti ad uno spettacolo che esula dalle tue capacità di comprensione: attorno a te si stanno materializzando dieci forme di creature grandi quanto ragazzi. Le sagome formano un cerchio tenendosi per mano e danno inizio ad un girotondo cantando allegramente. *Scelta 11 del Libro del Potere.*

175

Riprendi la marcia lungo la galleria, ripensando all'orribile creatura crollata senza un grido e poi scomparsa in una nube di fumo. Via via che avanzi, la temperatura cala progressivamente. In lontananza, proprio davanti a te, una forte luce si riversa nel budello. Infatti, poco dopo, il tunnel sbuca in una grande piazza. Mentre i tuoi occhi si riabituano pian piano alla luce, vai al **Cuore d'Odio**.

– 176 –

I folletti hanno compiuto un vero capolavoro di occultamento delle impronte, aiutati anche dalla profusione di rovi, radici ed erbacce che ricopre parzialmente il sentiero. Le sole orme perfettamente delineate sono quelle che hai trovato sul sentiero, a pochi passi dall'inizio della

radura. È davvero sorprendente! Secondo le antiche leggende del regno delle Fate, dove si racconta la storia del Grande Esilio, non ci dovrebbe essere più nessuna creatura fatata nel mondo di Dorgan. Dei folletti... a quanto pare, non sei la prima creatura di Elfham che ha osato superare la barriera di Zaffiro. A meno che non si tratti di un tranello: in questo strano universo, hai imparato a diffidare delle apparenze. Vai all'**Antro Malefico**.

– 177 –

...Regnavo su questa città e, ogni giorno, il numero dei miei fedeli aumentava: i discepoli della Sfera d'Oscurità! Questo mondo sarebbe stato mio, e del Cuore d'Odio, mio padrone, se dei cavalieri umani non fossero accorsi in aiuto delle stupide creature che si opponevano al nostro progetto. Siano maledetti i nani, gli gnomi, le fate e i maghi che diedero battaglia a Seleite e mi incatenarono a queste rovine! Ma oggi, ombra tra le ombre, attendo il giorno ormai vicino della mia liberazione. Ho letto nel tuo spirito come in un libro aperto: mi hai rivelato che le fate si sono disinteressate agli uomini, e che i miei antichi nemici sono morti, indeboliti o dispersi. Dorgan, come la fenice, rinasce dalle sue ceneri. Questo mondo è all'alba di una nuova era, e la vendetta del mio padrone sarà terribile. Un nuovo Uovo di Tenebra è sul punto di schiudersi, liberando così una seconda Sfera d'Oscurità. Quanto a te, ti faccio grazia della vita. Sono rari i visitatori che osano avventurarsi tra le rovine di Seleite, e ancor più rari quelli che hanno il coraggio di bere l'acqua della mia fontana. Non mi piaci, anche se hai lasciato di tua volontà il regno delle Fate, ma ti lascio una possibilità di provare il tuo valore. Ormai porti in te il marchio del nostro padrone. E adesso dormi! Te lo ordino!

Vai al **108**.

– 178 –

Nei movimenti dell'uomo alto che è apparso improvvisamente, e che ora si avvicina a te, c'è qualcosa di innaturale. Incappucciato, coperto da capo a piedi da un lungo abito porpora, e circondato da un alone luminoso che respinge la nebbia, sembra scivolare sul terreno senza sforzo apparente. L'essere, di cui non vedi ancora il viso, emana un odore di marcio. Bruscamente, il corno da nebbia cessa di suonare. L'uomo si ferma e, senza sollevare la testa, parla con voce lenta e autoritaria:

«Una parte di magia per sopportare la mia pena su questa terra maledetta. Questo è il prezzo del Passatore!»

Vai al **14**.

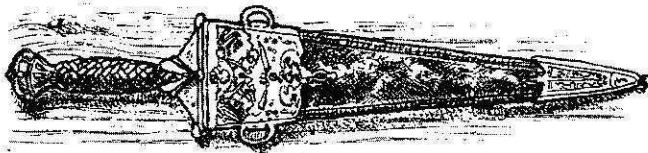
179

A mali estremi, estremi rimedi! Fai appello a Helioth, spirito padre dei venti, affinché ti trasporti in fondo al cratere. Corri un grande rischio gettandoti così in bocca al tuo avversario ma, quando la posta è alta, il tuo coraggio è senza limiti. Sei pronta a tutto, pur di liberare la Natura dal giogo delle forze del male. La notte scende sulla foresta di Andaines, mentre completi il difficile rituale d'invocazione di Helioth. Immediatamente, un forte vento si alza e forma un vortice. Un attimo dopo, agendo secondo la tua volontà, Helioth ti porta al centro del cratere, dove ti depone con delicatezza, per tornare poi nel suo universo fuori dallo spazio e dal tempo.

A una decina di metri dal punto dove sei arrivata, vedi una gigantesca forma ovoidale circondata da un cerchio di braci verdi. È strano, il fuoco produce un freddo glaciale e sembra assorbire ogni minimo raggio di luce. Tremi e batti i denti, avanzando a fatica su un suolo completamente ghiacciato. Quando sei ormai a meno di tre metri dalla superficie liscia e opaca della creatura, la cosa ti rivolge un messaggio mentale che spazza le tue

difese psichiche. La violenza del contatto telepatico imposto da questo essere ti lascia pietrificata.
Non fare un altro passo! Sono l'Uovo di Tenebra! Ti sei avvicinata anche troppo. Ora resta tranquilla.
In pochi attimi, che sembrano durare un'eternità, quell'intelligenza perversa si insinua nel tuo cervello ed esplora gli angoli più nascosti della tua anima. Se possiedi 8 punti di Potere , vai al **139**. Altrimenti, vai al **149**.

180

Avanzi nell'oscurità tendendo l'orecchio al minimo rumore. Non riesci a scacciare dalla mente degli oscuri pensieri: questo combattimento mortale e la follia di questi uomini ti hanno turbata profondamente. Un'ora dopo, sistemata tra un grosso masso e la parete, ti concedi qualche ora di sonno in attesa dell'alba, maledicendo il tuo destino. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Cammino dei Conquistatori.**

181

Se hai già visto il Ponte-Sirth di Fenga, vai al **132**. Altrimenti, vai al **109**.

– 182 –

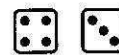
Che carneficina! Non ti era mai capitato di assistere ad una tale scena di orrore. Pietrificata, fissi il campo di battaglia lasciandoti scappare gli unici sopravvissuti al

terribile combattimento: due soldati che fuggono ventre a terra verso le montagne, senza rispondere al tuo richiamo. A prezzo di un tremendo sforzo di volontà, esamini i cadaveri uno ad uno, nella speranza di trovare qualche ferito da poter salvare con un sortilegio curativo. Sfortunatamente non c'è più nulla da fare. Qualche minuto dopo, con il cuore colmo di tristezza, ti lasci alle spalle i cadaveri dei combattenti. Alti nel cielo, gli avvoltoi descrivono ampi cerchi.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Porta d'Oriente**.

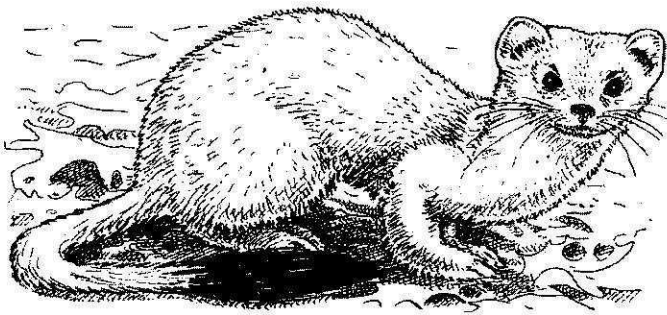
183

Mentre alzi le braccia al cielo, per invocare le forze elementali, qualcosa scoppia ai tuoi piedi liberando un gas che ti appesantisce i muscoli. Gli spiriti aerei spazzano via la nube di fumo in cui sei avvolta, ma non possono nulla contro il torpore che ti assale. Le tue palpebre si chiudono inesorabilmente e scivoli in un sonno profondo. Non ti accorgi nemmeno del colpo di grazia che il boia della Corte dei Miracoli ti assesta poco dopo...
Fine dell'Avventura.

184

Sei ancora lontana dalla Porta d'Oriente, quando un vento furioso copre il cielo di nubi minacciose che nascondono il sole. L'oscurità è adesso così compatta che non vedi ad un palmo dal naso. Esiti un istante, incerta sulla direzione da prendere. A che serve marciare fino a non poterne più? Questa lunga giornata ti ha completamente spossata. Trovata una sporgenza rocciosa sufficientemente grande da offrire un riparo, ti avvolgi bene nella coperta e scivoli rapidamente in un sonno pesante. Il mattino seguente, con le ossa ammaccate, lasci il tuo riparo e ti prepari ad un altro giorno di marcia sotto un cielo carico di minacciosi

nuvoloni neri. *Fine dell'Esplorazione*. Vai al **Calderone**.

– 185 –

Bevi a piccoli sorsi l'acqua che hai raccolto nel palmo della mano. Ha un gusto sgradevole, acido, e pizzica la lingua. Per un attimo non senti nulla; poi, a poco a poco, vieni colta da capogiri sempre più forti. Le gambe non ti reggono più e scivoli dolcemente nell'incoscienza. Vai alla **Prigione dell'Oblio**.

186

Avvicinandoti alle prime tende, osservi compiaciuta la perfetta simmetria che regola il quartiere degli Accampamenti: dal centro, dove sono ammassati carri e cavalli, partono, come i raggi di una ruota, sei file di tende collegate tra loro in modo da formare alloggi spaziosi. A ciascuna delle sei entrate sono appostate tre guardie armate di lancia e spada. Indossano uniformi composte da un giustacuore giallo, pantaloni blu, mantello nero e stivali di cuoio dello stesso colore. Avvicinandoti saluti i soldati, spieghi loro chi sei e chiedi di poter incontrare un ufficiale che possa fornirti qualche informazione sulla regione. Vai al **166**.

187

L'accampamento dei briganti si trova ormai lontano alle tue spalle. È tempo che anche tu prepari un bivacco e, dopo due ore di marcia, ti sistemi per la notte in riva a un piccolo ruscello. Ma prima di prenderti il meritato riposo, dedichi lunghi minuti all'osservazione del cielo. Se le tue stime sono giuste, dovresti lasciare questa regione del mondo di Dorgan già domani, a fine mattinata.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Grande Pianura**.

– 188 –

Dalla cresta sulla quale ti trovi, a una decina di minuti di strada dalla Porta d'Oriente, la tua vista acuta ti permette di osservare i minimi dettagli di una costruzione titanica. Un colossale architrave collega da una parte all'altra i due fianchi di un passo di montagna, sostenuto da due pilastri del diametro di tre metri e alti trenta. Su ciascun pilastro è incisa l'effigie di una creatura fantastica, una specie di gigantesco rettile alato dalle zampe munite di artigli. Sull'architrave ci sono una decina di rune dall'aria familiare, ma che non riesci a decifrare. All'improvviso, tra le pareti risuonano alte grida di guerra: i briganti sono passati all'attacco! Se vuoi dare man forte alla carovana, vai al **140**. Se preferisci cercare un nascondiglio, e attendere pazientemente la fine della giornata per tornare sul sentiero e proseguire per la tua strada, vai al **35**.

– 189 –

Accanto al relitto c'è abbastanza legno per edificare un rogo funebre che servirà a onorare i morti del naufragio. Larghi pezzi di stoffa, che trovi in alcuni bauli accanto alla nave, ti permettono di avvolgere i resti funebri, che issi sulla pira. La fiamma sovrannaturale di uno spirito

del fuoco si propaga a grande velocità, grazie anche al forte vento di ponente che si è alzato sul golfo di Sirth. Mentre ti ci sono volute due ore per disporre i cadaveri, il rogo si disperde in mille braci prima ancora che tu abbia completato il tradizionale canto funebre di Elfham.
Vai al **198**.

190

Un pentacolo! L'esatta natura di questi magici disegni non ti è stata rivelata dai tuoi maestri, ma conosci bene la loro utilità e soprattutto la loro spaventosa efficacia! Nel regno delle Fate i pentacoli servono a proteggere i luoghi segreti, e chiunque osi superare il loro limite si trova immediatamente faccia a faccia con una creatura malefica, che non scomparirà prima di aver divorato il corpo della sua vittima... e dopo avergli rubato l'anima. Ma questa volta non hai scelta! Se non superi questo maledetto pentacolo, sei condannata irrimediabilmente a morire di fame! Non ti resta che tentare il tutto per tutto, sperando di trovare nel libro magico il modo di lasciare la sala. Stringendo disperatamente l'impugnatura della spada, avanzi di un passo. Superato il pentacolo, un terrificante spettacolo si verifica ai tuoi occhi: immense alghe sorgono dal cerchio formando un'invalicabile barriera. Se sei sola, vai al **134**. Se fai parte di un'alleanza, vai al **29**.

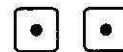
– 191 –

In questo universo, in cui il fuoco la fa da padrone, hai bisogno di tutte le tue forze per portare a termine la tua invocazione. La creatura è a pochi passi da te quando, in uno spazio creato dal tuo sortilegio tra questo mondo e l'universo degli elementi, un torrente d'acqua gelata si riversa all'improvviso su di essa. Immediatamente una nube di vapore invade il passaggio. Vai all'**11**.

192

Con tutti i sensi all'erta osservi attentamente il paesaggio che si offre al tuo sguardo. Sei a sud del lago, al limite della palude, non lontano dalla foresta di Andaines. Nessuna entità si manifesta più intorno a te, puoi lasciare tranquillamente l'acquitrino e allontanarti.
Fine dell'Esplorazione delle Paludi. Vai al **Lago**.

– 193 –

Qualche minuto dopo, un pianto soffocato attira la tua attenzione. Nascosta dietro un boschetto di arbusti, osservi una scena che ti stringe il cuore. A qualche passo da te, un bimbo tutto solo si stringe la testa tra le mani e piange a calde lacrime. Vedere un bambino in un simile stato non ti lascia di marmo. Chissà se puoi aiutarlo? Gli rivolgi la parola usando un tono dolce e amichevole:
«Hai un'aria molto infelice, così sono venuta a trovarti. Qualcosa non va?»
Il bimbo ha lo sguardo vuoto.
«Mio padre dorme» risponde stringendo i pugni, «e nessuno riesce a svegliarlo».
Ti avvicini lentamente e ti inginocchi accanto a lui:
«Portami da lui. Io posso aiutarlo».
Un'improvvisa luce di speranza si accende negli occhi

193 *C'è un bambino tutto solo che piange*

del ragazzo, ma viene subito velata dalla tristezza.
«Sei forse una strega?»
«Una strega! Se lo fossi, ti avrei già mangiato! Non aver paura, e soprattutto non rivelare a nessuno il nostro segreto: non devi dire agli altri che voglio curare tuo padre. Fai finta che ti abbia chiesto di accompagnarmi alla locanda del villaggio. E adesso fammi strada, presto!»
Vai all'**82**.

194

Hai appena il tempo di girarti che un pugnale ti passa sibilando accanto all'orecchio. Reagisci con prontezza, e ti dai alla fuga zigzagando da un lato all'altro della stradina. Così facendo, avrai maggiori possibilità di sfuggire all'imboscata. Alle tue spalle risuonano delle grida, ma la paura ti mette le ali ai piedi e guadagni un bel vantaggio sui tuoi inseguitori. Pochi minuti dopo, superi le ultime casupole del quartiere povero e sbuchi in un vasto terreno vuoto, che separa la Corte dei Miracoli dal quartiere degli Accampamenti. Senza perdere tempo a girarti, prosegui nella corsa lasciando senza rimpianti gli abitanti di questo quartiere al loro sinistro destino.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Selartz**.

195

Dopo un combattimento di spaventosa violenza, trovi ancora la forza di schivare l'ultimo attacco del troll. Con un balzo, eviti il corpo del mostro, che crolla proprio davanti all'ingresso della caverna in uno strepito di ossa spezzate. Combattere contro un mostro va bene, ma arrampicarsi sulla pelle giallastra del suo cadavere solo per esplorare il suo antro puzzolente... Non saresti disposta a farlo neppure per tutto l'oro del mondo! Senza attendere

oltre, lasci il campo di battaglia e, raggiunta mezz'ora dopo la radura del monolite, ti dirigi immediatamente a nord-ovest, verso la colonna di fumo che avevi notato la sera prima. *Fine dell'Esplorazione* dell'Antro Malefico. Vai allo **Spirito d'Ordreth**.

196

Un'ora dopo, noti un pugnale dalla lama diritta e larga, che la ruggine ha risparmiato. L'impugnatura, intagliata in una pietra dal colore lattiginoso, attira immediatamente la tua attenzione: è di calcedonia, una pietra molto usata dalle fate per i loro ornamenti. Quando la tua mano afferra l'impugnatura, sfiorando il guardamano intagliato a forma di conchiglia, l'acciaio della lama sembra vibrare come se fosse dotato di vita propria e cercasse di mutare forma. Un attimo dopo, ti accorgi stupita che stringi tra le mani una spada: una spada leggera quanto una daga, e altrettanto maneggevole. Fai qualche mulinello, notando con piacere che ti servi di questa nuova arma con la stessa disinvoltura con cui usi la daga. Soddisfatta, assicuri alla cintura la spada che subito riprende le dimensioni originali. D'ora in poi, se scegli di usare in combattimento quest'arma, a cui dai il nome di Avatar, infliggerai 3D di Danno. Vai al **60**.

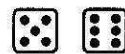
197

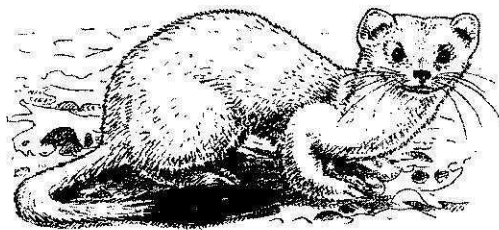
Verso mezzogiorno, raggiungi un punto della costa, dove la scogliera è alta solo venti metri. Scendi senza troppe difficoltà sulla spiaggia e ti dirigi verso il relitto, fermandoti di quando in quando ad esaminare le numerose botti e casse gettate a riva dalle onde. Sfortunatamente, non trovi nulla che possa esserti utile. Dove non sono passati gli uccelli, l'acqua salata ha fatto dei danni irreparabili, corrodendo i tessuti e ossidando i metalli. Dopo un'ora di marcia, giungi finalmente in vista del relitto. Esaminando lo stato dello scafo, non è difficile indovinare le cause del naufragio. Nel corso di una terribile tempesta, senza dubbio quella che ha flagellato il golfo di Sirth due giorni fa, i tre alberi della nave si sono spezzati lasciando i marinai in balìa dei capricci del vento e del mare. Poi, come testimonia la carena sventrata, la nave ha urtato contro uno dei numerosi scogli che punteggiano il litorale fino a un miglio dalla costa. Sembra improbabile che ci siano dei sopravvissuti. Qua e là, qualche grappolo di uccelli segnala la presenza di un cadavere.
Scelta 13 del Libro del Potere.

– 198 –

La rapidità con cui si è levato il vento non promette nulla di buono: nel giro di un'ora o due, delle onde furiose si abbatteranno sulla scogliera del golfo di Sirth. Benché a malincuore, decidi di abbandonare il relitto e risalire la scogliera finché sei in tempo. Vai all'**87**.

199

È ormai l'alba quando Stelliana giunge al termine del suo racconto:
«A dispetto delle apparenze, sono molto vecchia. Troppo vecchia per sperare di veder tornare le fate nel mondo di Dorgan. Nessuna compagna verrà a prendere il mio posto in questa foresta, e i miei amici folletti erediteranno la mia modesta capanna. Quanto a te, figlia degli uomini e sorella delle fate, ti affido il mio bene più caro. Se ne avrai cura, il mio ermellino fatato saprà proteggerti. Adesso vai, ed evita accuratamente il sentiero degli alberi contorti che si trova nella parte nord di questa foresta».

La porta dello Spirito d'Ordreth si è richiusa alle tue spalle già da un'ora, quando prendi un'irremovibile decisione: devi trovare ad ogni costo un modo per soddisfare l'ultimo desiderio di Stelliana. Il regno delle Fate tornerà nel mondo di Dorgan, grazie a te e all'aiuto dell'ermellino fatato, che si è sistemato nel tuo sacco. Da questo momento della tua avventura, godrai in tutte le occasioni dei benefici portati dalla presenza dell'animale magico. Protetta da potenti incantesimi, la creatura non può subire alcun danno. La sua aura ti offre una difesa naturale contro gli attacchi e migliora l'effetto di alcuni incantesimi. D'ora in poi, dimezza i punti di Danno che ti saranno inflitti e moltiplica per due il potere dei tuoi sortilegi curativi. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Ordreth**.

Il Libro del Potere

– 1 –

Anche se fossi disposta a dare il tuo mantello a un povero, quell'essere più morto che vivo non ti ispira nessuna compassione. L'abito non fa il monaco, come dice giustamente un proverbio dell'antica raccolta di fiabe che hai scoperto nella biblioteca reale di Elfham. L'aspetto di quella creatura ti spinge alla prudenza. Una parte di magia! Questa inquietante frasetta dice troppo, o troppo poco, sulle intenzioni della creatura ripugnante che hai davanti. Vai al **63**.

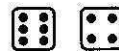
– 2 –

Costi quel che costi, devi avvertire la carovana del pericolo che la minaccia! Torni indietro, silenziosa come un gatto e, appena raggiunta la galleria, ti metti a correre. Vai al **40**.

3

L'ultima cosa che ti viene in mente è di fare amicizia con dei mostri sanguinari! La loro bestialità ti fa schifo e fremi d'orrore alla vista di quel piccolo esercito che si avvicina. Che decisione prenderai adesso? Continua la lettura e fai un'altra scelta senza segnare il simbolo sulla Scheda del Personaggio. *Scelta 3 del Libro del Potere*.

– 4 –

Ignorando i fischi e le occhiate degli ubriachi, attraversi la sala e raggiungi il lungo bancone dietro al quale si trova l'albergatore. Poco dopo, in cambio di un pugno di monete sonanti, ottieni la chiave di una camera. Guidata da una vecchia, vestita di stracci, sali le scale della casa di legno. Un letto a baldacchino, un materasso di crine, una coperta, un piumino, un cuscino, un comodino su cui sono

posati una brocca d'acqua, una catinella e un pezzo di sapone... Vista la clientela dell'albergo non ti aspettavi davvero tante comodità! Di certo, l'albergatore ti ha dato una delle camere che di solito tiene per i mercanti di Fenga. Dopo aver detto alla vecchia che vuoi essere svegliata all'alba, chiudi a chiave la porta. Infili la borsa sotto il cuscino, ti avvolgi nel piumino e, nel giro di due secondi, ti addormenti come un ghiro. L'indomani, fatta una colazione abbondante, lasci l'albergo del Cinghiale Zoppo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

– 5 –

Provi pietà e compassione per questi giganti così brutti, tanto più che uno di loro sembra avere una gamba gravemente ferita. Se si lasciasse curare, vedrebbe sparire le sue piaghe in una frazione di secondo. Ma ahimè, sei vittima di un'aggressione e non puoi dimostrare le tue capacità di guaritrice! Devi combattere, non ti resta altra scelta. In posizione di difesa, addossata alle rocce, ti prepari a vendere cara la pelle. Vai al **130**.

– 6 –

Un santuario! Non ti aspettavi certo di trovare una sorgente sacra fra queste montagne. La presenza di reliquie sul terreno ti spaventa, ma non al punto da venir meno alla tradizione: devi rendere omaggio alla divinità di questi luoghi, chiunque essa sia. Rispettando le usanze del regno delle Fate, ti avvicini al punto in cui il torrente sgorga dalla terra, ti bagni le mani nella sorgente, le appoggi sulla fronte e poi sugli occhi. Vai al **28**.

– 7 –

Conosci abbastanza le sette fontane del regno delle Fate per sapere la vera natura dei loro poteri magici. Sai che

dipende dalle intenzioni, buone o cattive, dei loro creatori, siano essi morti o ancora vivi. Da sempre, chi beve l'acqua di una fonte incantata si sottomette, volontariamente, alla forza di una potenza soprannaturale. Sei a due passi dalla coppa di ossidiana, la tua sete è terribile. Tuttavia, sei anche terrorizzata all'idea del pericolo che si può nascondere in questa fontana. Che cosa farai adesso? Preferisci non correre rischi (vai all'**80**) o cedi alla tentazione (vai al **185**)?

– 8 –

Abbandoni l'inseguimento e chiedi al gigante di accettare le tue scuse. L'uomo fa molta fatica ad alzarsi ma, una volta in piedi, ti sorride e ti offre il suo aiuto per riparare ai danni che hai causato al mercante: commosso dalla spontaneità del tuo gesto, il negoziante si calma e riprende il suo posto. Mentre raddrizzi i cavalletti, alcuni passanti ti aiutano raccogliendo la frutta che si è sparpagliata per terra. Rimessa a posto la bancarella, saluti il gigante e il mercante e ti rituffi nella folla del quartiere dei Mercanti. Vai al **127**.

9

In fretta e furia, cerchi un modo per evitare il combattimento a cui quello stupido animale sembra voglia costringerti. Che fare? Invocare gli spiriti di Ordreth? Scappare? La carica del cinghiale è così improvvisa che ti lascia come pietrificata. Vai al **34**.

– 10 –

Le tue avventure ti hanno talmente confusa che sei diventata più stupida di una gallina! Non importa se il luogo nasconde un'insidia: per incontrare i folletti che sono

passati di qua, sei disposta ad affrontare chissà quali pericoli! Dopo una buona notte di sonno, scoprirai sicuramente quale segreto si cela alla fine di questo sentiero. Vai al **97**.

– 11 –

Per le ali di Mederlhin! Questa sì che è un'accoglienza degna dei folletti del regno delle Fate! Non ci sono dubbi sul fatto che queste creature emettono un fluido magnetico, però la tua profonda conoscenza delle manifestazioni soprannaturali ti dice che un sortilegio di tale bellezza non può essere l'emanazione di una volontà malefica. Tranquillizzata, ti avvicini al cerchio dei danzatori e tendi la mano, sperando che uno dei bambini ti offra la sua. In un'istante, il cerchio dei danzatori si dissolve e le scintille multicolori svaniscono. Ora sei circondata da dieci ometti barbuti, vestiti di tela grossolana e armati di bastoni e daghe. Vai al **110**.

12

Queste creature sconosciute ti osservano diffidenti. Non sapendo bene cosa fare, ti limiti a sorridere cercando di evitare gesti che potrebbero essere male interpretati. I nani parlano molto, ma non capisci neanche una parola della loro lingua. Vai al **107**.

– 13 –

La scena orribile che si svolge davanti ai tuoi occhi ti disgusta profondamente: decidi di intervenire prima che gli uccelli portino a termine la loro macabra opera. Il tuo sguardo sembra stranamente lontano mentre evochi le forze elementali della terra e ordini loro di assumere la forma di un mostro orrendo. All'apparire dell'essere crea-

to dalla tua fantasia, la paura immobilizza gli uccelli. È un'idra alta otto metri, con dieci teste di serpente che si spingono sibilanti in tutte le direzioni. Paralizzati in un primo momento dallo stupore, i mangiatori di carogne reagiscono poi di colpo, tutti insieme. Spinti da uno stesso istinto, prendono il volo accompagnati da un concerto di strida e svaniscono oltre la scogliera, volando verso Andaines. Vai al **189**.

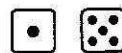
14

«Due contro uno, e in più contro un bambino! Fatevi sotto, venite a vedere di cosa sono capace, banda di vigliacchi!» Dopo aver pronunciato queste parole, tendi le braccia verso il camino, invocando gli spiriti minori del fuoco. Immediatamente, le braci si moltiplicano e lunghe lingue di fiamma si interpongono fra l'adolescente e i suoi aggressori. Purtroppo, il risultato dell'invocazione supera tutte le tue aspettative: i clienti, il locandiere, il ragazzo e i due uomini armati si precipitano fuori, urlando in preda al panico. Fulmini e tempeste! Se un sortilegio da niente come questo provoca reazioni così violente, sarà meglio non utilizzare, in futuro, la tua magia davanti agli abitanti di questa città! Ad ogni modo, è meglio non fermarsi troppo qui: se i Fengani ignorano fino a questo punto gli arcani della magia, rischi di finire in prigione o appesa a una corda! Decidi di filartela e corri verso la porta che si trova in fondo alla sala. Entri nella cucina dell'albergo e apri una seconda porta che dà su una stradina buia. Cinque minuti più tardi, dopo una corsa mozzafiato, ti mescoli alla folla nelle vicinanze del Ponte-Sith. Dopo aver attraversato il Koth, affitti una camera in uno degli alberghi della Città Bassa, vicino alla piazza del mercato. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

15

Malefico o no, nessun essere posto sotto il giogo di una potenza elementale può resistere ai tuoi sortilegi di elementalista. Concentri tutta la tua energia sul fuoco che avvolge la creatura come una seconda pelle, poi ordini alle fiamme di liberare il loro prigioniero. Vai al **155**.

16

Apri la bocca per rispondere, ma la voce continua senza che tu abbia il coraggio di interromperla:
«Sono il cuore. Sono eterno. So tutto, vedo tutto, posso trovare tutto e dare tutto, apriti a me e realizzerò il tuo sogno più folle...»
Accetterai la proposta del cuore (vai al **158**) o rifiuterai il suo aiuto (vai al **6**)?

– 1 –

Rifletti a lungo prima di rispondere alla creatura che ti fissa con occhi iniettati di sangue.
«Ecco cosa ti propongo: un oggetto magico per pagare il passaggio e altri due in cambio del tuo scettro. Che ne dici della mia offerta?»
La risposta, pronunciata sempre con voce lenta, ti fa gelare il sangue.
«La mia fame è eterna... non si può accontentare di materia. Lasciami... soddisfare... la mia fame!»
Vai al **63**.

– 2 –

La scoperta di una confraternita di ladri e assassini delude le aspettative che l'esplorazione aveva fatto nascere. Contrariata, decidi di tornare indietro. Quando arrivi all'estremità del ponte, obbedendo ad un impulso istintivo, cominci a tagliare le corde di sostegno, e grida di panico echeggiano dall'altra parte del baratro. Poco dopo, visto che nessuna delle guardie osa avvicinarsi per fermare la tua opera di distruzione, il ponte crolla. Vai al **40**.

– 3 –

Quando vedi i quattro uomini che, in testa al gruppo, esaminano il suolo con l'abilità di esperti cacciatori, maledici la tua imprudenza. Se quei barbari trovano le impronte che non ti sei preoccupata di cancellare, il tuo nascondiglio non rimarrà segreto a lungo! Annaspi in cerca di una soluzione, poi ti aggrappi alla prima idea che ti salta in mente. Mormori il canto rituale degli elementalisti, invocando gli spiriti aerei che vivono in questa gola. Mentre il piccolo esercito si avvicina pericolosamente al tuo rifugio, un vento dalla forza terribile lo

investe, spegnendo in un sol colpo tutte le torce. Tra le file del gruppetto si scatena il panico! Urla di impotenza rispondono agli ordini dei capi che, invano, cercano di far riaccendere le torce.
«Gli Spiriti delle Montagne! Gli Spiriti delle Montagne!» ripetono ossessivamente i più terrorizzati. Poco dopo, fra grida e scongiuri, la colonna si allontana e cala nuovamente il silenzio. Vai al **46**.

4

Sopporti a fatica l'odore di quest'albergo e l'atteggiamento dei suoi clienti. Tuttavia, ti piacerebbe interrogare i boscaioli per sapere qualcosa di più su questa regione del mondo di Dorgan. Mentre l'oste ti offre i suoi servigi, segui d'impulso un'idea azzardata. Approfittando dell'ignoranza di quegli uomini, dichiari:
«Sono Caithness, una lontana cugina di Elmira, la moglie del povero Methel. C'è qualcuno fra di voi che può spiegarmi che cosa è successo nella foresta di Andaines?»
Nel silenzio greve che cala sulla stanza, segui le occhiate sfuggenti dei boscaioli e individui una tavolata di cinque uomini seduti in fondo alla stanza.
«Siediti con noi, se lo desideri» ti dice uno di loro, «ma credo che non saprò dirti nulla che tu non sappia già. Tutto quello che sapevo l'ho raccontato a Elmira».
Chiedi all'albergatore di farti preparare una camera, poi vai a sederti al tavolo dei boscaioli. Gli uomini attorno a te riprendono le loro rumorose conversazioni. Vai al **125**.

– 5 –

In una frazione di secondo, elabori un piano che dovrebbe permetterti di eliminare i due aggressori. Invocando le forze elementali, concentri tutta la tua energia sui massi

che ostruiscono il sentiero per scagliarli contro **i tuoi** avversari. Dopo un enorme sforzo di volontà, devi ammettere la sconfitta. Le pietre si sono mosse solo di pochi centimetri! Il tuo tentativo è fallito e ora devi affrontare i giganti che ti si precipitano contro. Vai al **130**.

– 6 –

Mentre cerchi tra i rottami qualche oggetto degno di nota, ti sembra di avere di fronte la storia di un popolo antico quanto il mondo di Dorgan. Tutte queste reliquie, alcune vecchissime, altre recenti, come si vede dai colori ancora vivaci, conferiscono alla grotta una atmosfera sacra, che incute timore. Sei nel luogo di culto di una comunità che venera i suoi antenati o compie dei sacrifici umani. Vai al **196**.

– 7 –

Molto tempo fa, durante le tue ricerche negli archivi reali di Elfham, hai trovato un'antico manoscritto che racchiudeva molti segreti sulle fontane e le sorgenti incantate. Purtroppo lo ricordi solo vagamente, però sai che devi essere molto prudente: anche se splendida, questa sorgente potrebbe essere abitata da una volontà malvagia. Vai all'**80**.

– 8 –

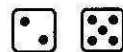
Il mercante furibondo e la folla dei passanti seguono con lo sguardo la fuga del giovane ladro. Nel frattempo, anche se il gigante continua a bloccarti le gambe, approfitti della confusione per farti scivolare in tasca due frutti.
«Per un ladro che va, due ne vengono» sussurra l'uomo che ti lascia liberi i polpacci.
Ha visto il tuo furtarello! Tuttavia la sua calma, il suo

sorriso e quel sussurro ti fanno capire molte cose di lui. La sua presenza qui, nel momento in cui cominciavi l'inseguimento, non è una coincidenza. Ti trovi di fronte a un complice del ragazzino che tentava di derubarti! «Ricordati di Racha!» aggiunge a bassa voce il gigante, che adesso si rialza con un'agilità insospettabile per un uomo così pesante. Vai all'**89**.

– 9 –

Invochi gli spiriti di Ordreth per creare una diga che ti permetta di raggiungere la riva opposta, senza dover combattere con il minaccioso cinghiale. Se quello stupido animale volesse seguirti, ti basterebbe una parola per farlo inghiottire dalle acque. Un istante dopo, spalanchi gli occhi terrorizzata: mentre nell'aria vibra ancora il tuo canto rituale, un muro d'acqua insormontabile si erge di fronte a te! In preda al panico, inseguita dal cinghiale, ti lanci verso una parete rocciosa su cui ti arrampichi velocemente. Vai al **19**.

– 10 –

Ti rimane meno di un'ora prima del calare del sole, e temi di esserti infilata nella tana del lupo. Tanto più che, continuando a esaminare il terreno, hai scoperto delle orme di grandezza e profondità eccezionali. Un gigante? Un troll? Queste creature esistono unicamente nelle leggende, ci credono solo i bambini. Eppure l'essere che ha lasciato queste impronte cammina come un uomo e deve superare in peso e altezza le dimensioni degli orsi più grossi della foresta di Elfham. Sei stanca, la giornata è stata lunga e faticosa. Per precauzione ti sistemi su di un ramo a una decina di metri da terra e ti prendi un po' di riposo. Domani, all'alba, scoprirai la vera natura del mostro che terrorizza gli abitanti di questa foresta. Vai al **97**.

– 11 –

Sforzarti non serve a niente, non sai proprio come uscire da questa brutta situazione: si sono accorti che li stavi inseguendo! Al minimo gesto sospetto, ti salteranno addosso! Mentre sei assorta nei tuoi pensieri, l'intensità luminosa delle scintille multicolori diventa insostenibile e ti costringe a chiudere gli occhi. Vai al **91**.

12

L'atteggiamento bellicoso dei nani non fa presagire niente di buono. Decidi di prenderti gioco di loro. Alzando le braccia come una persona con intenzioni pacifiche, e sorridendo in modo ingannevole, evochi gli spiriti aerei dei Monti del Rovar. Improvvisamente il vento penetra con violenza nella sala, ma purtroppo non ottieni l'effetto che ti aspettavi. La luce diffusa dalle lampade di ottone appese al soffitto non si spegne, anzi si riflette ancora più intensamente sulle pareti venate di metallo. Prima che tu possa riprenderti dalla sorpresa, i nani ti hanno circondato e, puntandoti una lama alla schiena, ti obbligano a metterti in marcia nei corridoi del loro mondo sotterraneo. Dopo un'ora buona di cammino, hai perso completamente il conto del numero di scale, curve e deviazioni che hai percorso sotto la guida dei nani. Di colpo, senza che tu possa reagire, uno spintone ti getta in una stanza minuscola, priva di finestra. Una porta di pietra si chiude, lasciandoti sola nel silenzio. È qui, sulla paglia di una cupa segreta della cittadella sotterranea di Elvanine, che termina la tua avventura. *Fine dell'Avventura*.

– 13 –

Durante l'ora di cammino necessaria per giungere in prossimità della nave hai avuto il tempo di escogitare uno

stratagemma terribile. A dire il vero, ti ripugna un po', ma hai paura di essere sorpresa dall'alta marea mentre perquisisci il battello... e come dice un antico proverbio dei folletti: il fine giustifica i mezzi! A gesti lenti, sotto lo sguardo indifferente di alcuni uccelli sazi, lanci il richiamo che i pescatori del regno delle Fate usano per le creature acquatiche. Poco dopo, uno strano essere esce dall'acqua: una creatura che ti fissa con uno sguardo fosforescente e cammina su quattro gambe, mentre le sue pinne membranose si muovono nell'aria.
«Fai fuggire questi uccelli, e divideremo insieme i tesori del battello» gli dici in una lingua fatta di sibili. «Puoi tenere tutto quello che brilla, voglio solo due cose, la magia e i libri. Accetti il patto?»
«Accetto».
Qualche minuto dopo, quando il demone si lancia all'interno dello scafo, inizia la carneficina: le piume insanguinate mostrano quale sia la ferocia di quel mostro. Vai al **104**.

– 14 –

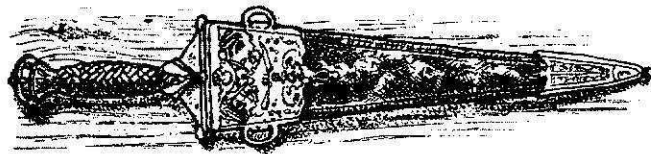
Qualcosa nei vestiti e nel comportamento del ragazzo ti incuriosisce. Mettendo in pratica la prima idea che ti viene in mente, gridi più forte che puoi:
«Attenti! Arrivano le guardie!»
Appena sentito questo avvertimento, la maggior parte dei clienti che si stava precipitando verso l'uscita si ferma. I due uomini con la spada sguainata si lanciano verso la porta situata dalla parte opposta della taverna, mentre il ragazzino ride di loro. Vai al **126**.

– 15 –

In una frazione di secondo, ti rendi conto del vantaggio che puoi trarre dalla potenza delle forze elementali riunite

attorno alla creatura. Se riesci a controllare la forza di questo fuoco soprannaturale, avrai un prezioso alleato: un ausilio magico che forse potrebbe aiutarti a lasciare questo luogo maledetto. Nella lingua segreta degli elementalisti ordini agli spiriti di piegarsi alla tua volontà. Vai al **155**.

16

Resisti alla paura che la creatura cerca di incuterti, e dichiari:
«Mi prendi forse per una bambina? Non riuscirai a imbrogliarmi! Tu fingi di offrirmi il tuo aiuto, ma la tua voce emana un fascino a cui pochi umani saprebbero resistere. Facciamo uno scambio: tu mi rimandi nel mondo di Dorgan, e io ti prometto di rispettare il tuo territorio e di non avvicinarmi più al cratere della foresta di Andaines».
Il cupo silenzio che segue alla tua proposta non fa presagire nulla di buono. Tanto peggio per questa stupida creatura! Alzi le braccia al cielo decisa a dare una piccola dimostrazione dei tuoi poteri ma... Che succede? L'aria sembra solidificarsi attorno a te! Lotti, ma il tuo corpo si paralizza. Apri la bocca, ma non ne esce alcun suono. Tenti di indietreggiare, ma una forza irresistibile ti trascina in avanti, verso quella cosa immonda che si prepara a inghiottirti. Cammini... verso la morte!
Fine dell'Avventura.

– 1 –

Vorresti fuggire, ma sai che sarebbe inutile; quindi dai ascolto alla ragione, alzi la testa e con voce sicura dichiari: «Per soddisfarti potrei invocare molti spiriti, che forse saprebbero eliminare il tuo dolore. A meno che tu non preferisca qualcosa di più materiale».
Sembra che negli occhi spenti della creatura si accenda una scintilla, quando risponde:
«No! Non mi interessa la materia, è la tua essenza che voglio. Fidati di me, lascia che soddisfi la mia fame!»
Vai al **63**.

– 2 –

Dei briganti! Ancora qualche metro e saresti finita nelle loro mani! Se altri banditi entrano adesso nella galleria, dalla parte opposta, rischi di restare bloccata fra due fuochi... Un'eventualità che non ti attira per niente! Ovviamente devi tornare indietro. Vai al **40**.

– 3 –

Sei nascosta benissimo, a più di cinque metri d'altezza; quegli uomini non possono trovarti. Visto che ti sembra del tutto inutile rischiare la vita, decidi di tornare a dormire. E quando scivoli nel mondo dei sogni, il piccolo esercito è già lontano dal tuo nascondiglio. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

– 4 –

Con un brusco voltafaccia, decidi di lasciare questo posto, più simile a un porcile che a un albergo. Lasci quei poveracci alle loro ubriacature e torni nella casa dei tuoi amici, dove ti accoglie la risata allegra di Faon. Vai al **171**.

5

Ti tuffi dietro al monolite, poi ti allontani correndo nell'erba alta verso la foresta di Andaines. Fortunatamente i giganti non ti inseguono. Riesci ad evitare per un pelo i massi che ti cadono attorno, vicinissimi. Quando ti fermi, estenuata e senza fiato, sei nella foresta, a un centinaio di metri dalla pianura. Decidi di costeggiare il limitare del bosco fino al calar del sole, prima di tornare sul sentiero. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Passo delle Rocce**.

– 6 –

In un primo momento il luogo ti ha affascinato, ma ora hai l'impressione che sia carico di minacce. Non c'è bisogno di essere dei veggenti per capire che questo è un luogo sacro. Sei improvvisamente conscia di aver violato un santuario! La meravigliosa sorgente ti attira ma, a malincuore, decidi di lasciare la grotta immediatamente. È un luogo bellissimo, ma sai che qui corri un grave pericolo. Sistemandoti lo zaino sulle spalle, rifletti su cosa fare, una volta terminata la discesa. Andrai verso il bacino che si trova a valle della sorgente (vai al **76**) o preferisci cercare un riparo per la notte (vai al **60**)?

– 7 –

Resisti alla tentazione di avvicinarti alla coppa di ossidiana e osservi attentamente le rovine. Hai l'impressione che una creatura si nasconda dietro ai blocchi di cristallo che circondano il luogo. Ma dopo un po', visto che non scorgi nulla che confermi i tuoi sospetti, decidi di continuare la tua esplorazione. Però il ricordo della strana malattia, di cui soffrivano le piante di Seleite, ti spinge a non dissetarti a questa fontana. Vai all'**80**.

– 8 –

Cerchi di rimetterti in piedi, ma le braccia del gigante ti stringono la vita in una morsa. Guardi la gente che si è radunata attorno alla bancarella rovesciata e noti una donna che, senza farsi notare, fa dei cenni al tuo carceriere! La tua caduta non è dovuta al caso! Questi due falsi passanti sono complici del furfante che ha cercato di derubarti! Domini la tua collera e, anche se ti senti umiliata, smetti di opporre resistenza. In fondo, quel mascalzone non ha commesso alcun delitto, e non hai prove della complicità del gigante e della donna. Vai al **127**.

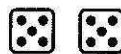
– 9 –

Visto che la prudenza è la madre della sicurezza, rapida come un fulmine, ti precipiti verso una parete rocciosa, su cui ti arrampichi facilmente. Adesso il cinghiale non può raggiungerti ma, a quanto pare, non vuole lasciarti in pace! Grugnendo in un modo che troveresti ridicolo, se non fossi in una situazione così umiliante, il cinghiale si avvicina e comincia a girare attorno alla roccia. Vai al **19**.

– 10 –

Folletti o no, sai che un grave pericolo ti minaccia, se non lasci immediatamente il sentiero e i suoi dintorni. Fra un po' non vedrai a un palmo dal naso; è più ragionevole fuggire subito da questo luogo misterioso. Vai al **7**.

– 11 –

Istintivamente tocchi l'impugnatura della tua daga, ma di colpo la luce emanata dalle scintille multicolori diventa insostenibile. Estrai la tua arma, ma ti gira la testa e hai la sgradevole sensazione di perdere l'equilibrio. Vai al **91**.

12

C'è una tale ferocia nello sguardo di quelle creature che decidi di affidarti alle tue prime intuizioni: scappare velocemente prima che possano metterti le mani addosso. Con una rapidità incredibile fai un brusco voltafaccia e fuggi a gambe levate. Passa un bel po' di tempo prima che tu ti conceda un attimo di riposo. Per fortuna, i nani non ti hanno seguita. Dopo aver lanciato un ultimo sguardo alla cava d'ardesia e aver constatato che la porta è sparita di nuovo, riprendi, rassicurata, il tuo cammino. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alle **Viscere del Rovar**.

– 13 –

Ti viene la pelle d'oca, vedendo con quanta avidità gli uccelli si nutrono dei cadaveri dei naufraghi. Visto il loro stato di eccitazione, se ti avvicini potresti scatenare un attacco in massa. Esiti un istante sulla decisione da prendere, poi fai ritorno verso una delle numerose cavità che l'erosione ha prodotto nelle rocce della scogliera. Non hai fretta; sicuramente i divoratori di carogne lasceranno la loro macabra opera solo al calar della notte. Dopo tutto, niente ti obbliga ad essere audace! Dieci minuti dopo, sistemata comodamente all'entrata di una piccola caverna, decidi di aspettare con calma la partenza degli uccelli. Un po' di riposo ti farà benissimo, e questa pausa può essere un'occasione unica per schiacciare un pisolino. Vai al **141**.

14

L'albergatore, precipitandosi fuori dal suo rifugio per raggiungere l'uscita, ti dà uno spintone. Catapultata sulla strada, perdi l'equilibrio capitombolando all'indietro. Un attimo dopo, mentre ti rialzi, da una stradina laterale

sopraggiunge un manipolo di soldati a passo di corsa. Non sai cosa fare ma, prima che tu abbia il tempo di prendere una qualsiasi decisione, due soldati ti afferrano per le braccia. Il resto della compagnia si infila nell'albergo, da dove, ora, giungono i rumori di una mischia furibonda. Vai all'**84**.

– 15 –

Durante il tuo lungo apprendistato, che ti ha permesso di raggiungere il livello dei più grandi elementalisti della storia di Elfham, hai imparato che nessun corpo fisico è in grado di sopravvivere nel fuoco di uno spirito elementale... per più di qualche secondo! Questo mostro che sfida tutte le leggi della natura, in questo stretto budello da cui non c'è speranza di fuga, non ti lascia alternative. Concentri tutta la tua energia sulla creatura, che adesso si avvicina più rapidamente, e ti prepari a vendere molto cara la pelle. Vai al **191**.

16

Ti accorgi di essere più attenta al suono della voce che al significato delle parole che pronuncia e, improvvisamente, ti senti in grave pericolo. Quest'essere maligno sta tentando di ipnotizzarti! Quest'idea ha l'effetto di un colpo di frusta e, in un attimo, laceri i fili della tela invisibile che la creatura ti stava tessendo attorno: sai che una lotta vittoriosa è l'unico mezzo che ti permetterà di uscire viva da qui. Vai al **6**.

– 1 –

Un timore sconcertante ti invade davanti a questo cadavere parlante. Ma, come sempre, quando devi agire, cominci a sentirti più sicura. Decidi di usare la magia delle fate per mettere la creatura alla prova.
«Una parte di magia» rispondi con voce forte, «ecco quello che ti meriti!»
Fai delle piroette davanti all'essere che ti fissa con occhi spenti. Evidentemente non si aspettava un gesto del genere, e non aveva previsto il vento che, soffiando attorno a te, disperde la nebbia. Come avevi previsto, il suo scettro entra ancora una volta in azione. La creatura accetta la tua sfida nel momento in cui le forze elementali sotto il tuo controllo assumono la forma di un debole venticello. Giri sempre più velocemente su te stessa per respingere il turbine di scintille che tenta di accerchiarti. È lo scontro di due forze: i tuoi doni magici contro il potere dello scettro. Vai al **25**.

– 2 –

Mentre ti avvicini a passi felpati all'estremità del ponte, gradatamente la visibilità migliora. Davanti a te, a una decina di metri, scorgi la sagoma dei tre guardiani che portano elmi e sono armati di lunghe lance. Se desideri sorprendere i guardiani, anche se la nebbia si dirada man mano che avanzi, vai al **78**. Se preferisci tornare indietro prima di essere individuata, vai al **40**.

– 3 –

Vieni presa da una collera furiosa, vedendo i macabri trofei esibiti da quei barbari. Le parole sacre dell'antica lingua, di cui Misris stesso ignorava l'origine, echeggiano fra le pareti del burrone. Non hai esitato un istante. Per la prima volta nella tua vita, hai deciso di entrare in

contatto con delle forze avide e crudeli, dal potere terrificante. Udendo la tua evocazione, i barbari hanno alzato la testa. Risate e imprecazioni, in un dialetto derivato dalla lingua di Dorgan, seguono alla scoperta del tuo nascondiglio. Nel momento in cui una decina di uomini iniziano ad arrampicarsi sulla parete scoscesa, cominci a dubitare seriamente dell'efficacia dei tuoi poteri in questo mondo. Vai al **164**.

– 4 –

In fondo alla sala, dietro al suo bancone, c'è un albergatore calvo e paffuto, che pulisce i bicchieri con la regolarità di un automa. Seguita dallo sguardo insistente dei clienti, vai verso di lui, passando fra due file di panche. Fingi di ignorare i fischi dei boscaioli al tuo passaggio, ma quando senti una mano pesante posarsi sulla tua gamba ti ribelli. È davvero troppo! Non puoi permettere che degli ubriaconi ti trattino così! Ti volti bruscamente e schiaffeggi quello che credi l'autore del bel gesto. Lo sguardo furibondo dell'uomo esprime chiaramente le sue intenzioni, però non intendi lasciargli il tempo di reagire. Con una ginocchiata ben mirata lo sbatti a terra, dove si torce dal dolore, imprecando. Purtroppo, il tuo gesto provoca una vera e propria esplosione di collera tra i boscaioli. Alcuni si mettono a gridare, altri fischiano e ti insultano. Sotto l'effetto dell'alcool, diventano sempre più aggressivi nei tuoi confronti. Ormai circondata, pallida dalla rabbia, ti prepari a un combattimento la cui stupidità ti rende furiosa. Vai al **90**.

– 5 –

I grugniti e il ghigno dei tuoi avversari dimostrano una ferocia che non ti lascia nessuna scelta. Sfidando la morte, passi all'attacco. Vai al **130**.

– 6 –

La purezza cristallina del torrente forma un contrasto sorprendente con la ripugnante sozzura degli scheletri umani. Hai l'impressione di essere al centro di una battaglia di colori, di idee, di sentimenti che si escludono a vicenda, come l'ombra e la luce, il giorno e la notte, il bene e il male o la vita e la morte. Chissà quali stregonerie si operano in questa caverna. Non sia mai detto, però, che Caithness lasci che un luogo di tale bellezza sia deturpato dagli oltraggi di un culto feticista. Sicura di agire per il meglio, elimini dalla grotta tutto quello che la insudicia. Evocando il fuoco soprannaturale, emanato dal potere degli spiriti elementali, bruci uno ad uno gli oggetti che ingombrano il suolo. Vai al **196**.

– 7 –

Natura corrotta, rovine deserte, piccoli fiori neri dall'aria funesta... Non ti lasci ingannare! Una potenza malefica regna su questo luogo e si manifesta attraverso la fontana magica. Vai all'**80**.

– 8 –

Con una brusca spallata, ti liberi dalla stretta del gigante che, più ingombrante di una balena, cerca di trattenerti. Poi, una volta in piedi, scruti tra la folla e scorgi il ragazzino nel momento in cui si infila in una stradina, in direzione del quartiere degli Accampamenti. Ignorando le proteste del mercante, ti lanci all'inseguimento del giovane ladro. Sei appena entrata nella stradina quando una giovane donna, vestita con eleganza, getta ai tuoi piedi una palla che, rompendosi al contatto col terreno, libera una spessa nube di fumo bianco. Un attimo dopo, respiri a fatica e gli occhi ti lacrimano. Non riesci ad

andare avanti, il panico si è impadronito dei passanti che, attorno a te, si agitano disperatamente cercando di uscire dalla nuvola di fumo. Qualche minuto dopo, quando già l'aria è tornata limpida, la gola e gli occhi ti bruciano ancora atrocemente. Naturalmente, del ladruncolo e della sua complice si è persa ogni traccia. Mentre ritorni al quartiere dei Mercanti, evitando di passare vicino al banco del venditore di frutta, hai un aspetto triste e sconsolato. Vai al **127**.

9

Ti precipiti sull'animale gridando più forte che puoi, sperando che quest'attacco a sorpresa riesca a spaventarlo. Ahimé, non hai ancora fatto tre metri e già quello stupido animale si slancia a testa bassa, con le zanne puntate nella tua direzione. Vai al **34**.

– 10 –

Fumo negli occhi! Riflettendoci bene, ecco quello che pensi di questa ridicola messa in scena. Non c'è bisogno di essere dei grandi indovini per capire che qualcuno sta facendo di tutto per scoraggiare i rari viaggiatori che si trovano ad esplorare questa regione. Fortunatamente, degli spaventapasseri così grossolani non possono impressionarti! All'alba, dopo una buona notte di sonno, seguirai il sentiero e troverai l'origine di questi misteri. Intanto, ti sistemi per la notte ai piedi di un albero, in prossimità della radura del monolite. Vai al **97**.

– 11 –

In che razza di guaio ti sei cacciata? Qualunque sia la loro natura, queste creature ti hanno teso una trappola! Sei preda di un potente incantesimo, e saresti pronta a scom-

mettere che questa messa in scena è solo la prima avvisaglia di un attacco di forza. Temendo che sia già troppo tardi, reciti le strofe di una terribile invocazione. Vai al **91**.

12

Reagendo d'istinto, impugni la tua daga; ma senza lasciarti il tempo di invocare gli elementi, due creature ti si lanciano addosso, ascia alla mano, e ti costringono a combattere. Lotti accanitamente, ma stai perdendo molto sangue dalle numerose ferite che ti hanno inferto i tuoi avversari. Quando, messo in allarme dal rumore del combattimento, entra nella sala un secondo gruppo di nani, sai che sta giungendo la tua fine. Sopraffatta dal numero, soccombi rapidamente. *Fine dell'Avventura.*

– 13 –

Man mano che ti avvicini alla nave, scorgi l'ammasso di oggetti che è fuoriuscito dallo squarcio nello scafo. Tranne che per qualche barile, un paio di fagotti e una cassa cerchiata di ferro, il carico nel suo complesso non ha subito grossi danni nel naufragio. Dopo aver strisciato in innumerevoli passaggi, ti arrampichi oltre un autentico muro di oggetti e giungi a una botola che si apre con una semplice spinta. Fortunatamente, se il libro di bordo e le carte marittime non ti ingannano, sei capitata direttamente nella cabina del comandante. Vai al **138**.

14

D'istinto, eviti il proprietario e i clienti, che si lanciano verso l'uscita dell'albergo, poi ti precipiti sui due assassini brandendo la tua arma. Improvvisamente, un fischio squarcia l'aria. Mentre l'adolescente cade in ginocchio, con le mani contratte sull'impugnatura della daga, i due

corrono verso la porta in fondo alla sala. Li segui nella cucina dell'albergo, spingi una seconda porta e ti ritrovi in una stretta stradina. Guardi a destra e a sinistra, ma gli uccisori si sono mischiati alla folla che ancora circola nei vicoli vicino al porto. Ritorni nell'albergo e ti precipiti accanto al ragazzo. Cerchi di aiutarlo ma, ahimè, mentre un gruppo di soldati penetra nella stanza, devi constatare con amarezza che non puoi fare nulla per riportarlo in vita. I soldati di Fenga ti interrogano in presenza dell'albergatore e dei clienti, che testimoniano in tuo favore. Passano due ore prima che il comandante dia l'ordine di rilasciarti. Finalmente libera, ti allontani in fretta dalla locanda dell'Arpione unendoti ai passanti. La luce del giorno ti trova sola, seduta sul bordo dell'acqua, mentre tenti di cacciare i tuoi cupi pensieri. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

– 15 –

Non è possibile! Non accetterai mai che una creatura, buona o cattiva, possa uguagliare, o addirittura superare, il tuo dominio sulle forze elementali. Qualunque sia la potenza che regna su questo mondo sconosciuto, accetti la sfida! Mentre la creatura si avvicina sempre più veloce, concentri tutta la tua energia. Vai al **191**.

– 16 –

È una trappola! pensi, rendendoti conto con terrore che questa voce sta cercando di sottometterti alla sua volontà. Il demone cerca di ipnotizzarti! Prima che sia troppo tardi, innalzi una barriera mentale contro i suoi attacchi psichici, e riesci a sottrarti all'ipnosi. Il Cuore d'Odio non riesce ad impossessarsi del tuo spirito, e senti che teme l'attacco che stai per sferrare. Vai al **6**.

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA

1

partita a quattro

Caithness l'Elementalista, Keldrilh il Menestrello, Pereim il Cavaliere, Kandjar il Mago: quattro personaggi fantastici, quattro libri diversi da leggere uno alla volta, oppure quattro avventurieri da riunire in un unico gioco di gruppo!

In questo libro il protagonista sei tu. Se hai scelto questo libro significa che hai deciso di entrare nel personaggio di Caithness, una fata che conosce i più nascosti segreti degli Elementi naturali. Per ritrovare la tua famiglia hai deciso di abbandonare il mondo fatato di Elfham e di esplorare le terre di Dorgan, e ora sei decisa a portare a termine la tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu. Giochi da solo, o stringi un'alleanza?

copertina illustrata da Christian Broutin

ISBN 88-7068-407-5

9 788870 684070

70684075

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu